

**EVALUACIÓN DE INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA BASADA EN JUEGO:
UNA ALTERNATIVA PARA NIÑOS DE 7-8 AÑOS**

GINA ANDREA MUÑOZ RODRIGUEZ

**UNIVERSIDAD DE LA SABANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN DESARROLLO INFANTIL
BOGOTÁ D.C
2020**

**EVALUACIÓN DE INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA BASADA EN JUEGO:
UNA ALTERNATIVA PARA NIÑOS DE 7-8 AÑOS**

GINA ANDREA MUÑOZ RODRIGUEZ

Trabajo de grado para optar el título en Maestría en Desarrollo Infantil

Asesor

GLORIA AMPARO ACERO NIÑO

UNIVERSIDAD DE LA SABANA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN DESARROLLO INFANTIL

BOGOTÁ D.C

2020

Contenido

	pág.
Introducción	8
1. Antecedentes	11
2. Pregunta, Objetivos y Justificación	22
2.1 Pregunta de Investigación	22
2.2 Objetivos	22
2.2.1 Objetivo General	22
2.2.2 Objetivos Específicos	22
2.3 Justificación	23
3. Perspectiva Teórica	27
3.1 El rol del juego en el desarrollo del niño	27
3.2 Juego y enseñanza de contenidos académicos	30
3.3 Juego y aprendizaje de una lengua extranjera	36
3.4 Evaluación de habilidades y conocimientos en educación primaria	38
4. Metodología de Investigación	44
4.1 Enfoque	45
4.2 Alcance	46
4.3 Población	46
4.4 Tipo de Investigación	46

	4
4.4.1 Ruta Metodológica	48
4.4.2 Desarrollo de las fases	49
4.5 Tiempo sugerido para la evaluación	66
4.6 Materiales	66
5. Limitaciones	67
6. Conclusiones	68
7. Recomendaciones	70
Referencias	72
Anexos	77

Lista de Figuras

	pág.
Figura 1. Ventajas del juego en la enseñanza infantil	31
Figura 2. Esquema de indicadores	33
Figura 3. Fases	48
Figura 4. Diseño	49
Figura 5. Estación 1. Elección de personajes	59
Figura 6. Estación 2. Escritura	60
Figura 7. Estación 3. Lectura	61
Figura 8. Estación 5: Expresión Oral	62
Figura 9. Estación 5. Expresión oral	63
Figura 10. Estación 6. Reflexión	63

Resumen

El presente estudio de investigación tiene como finalidad, proponer una alternativa para evaluar inglés como lengua extranjera en niños de 7-8 años basada en juegos. Las consideraciones aquí expuestas se apoyan en argumentos teóricos que promueven el uso del juego y sus derivadas actividades lúdicas como herramientas indispensables para el fortalecimiento de habilidades cognitivas, destrezas físicas y socioemocionales durante el crecimiento y la etapa escolar. Se identifican dichas ventajas desde diferentes perspectivas: el desarrollo infantil, la educación, el aprendizaje de inglés como lengua extranjera y los procesos de evaluación. Se concluye este estudio, con una propuesta de evaluación de inglés en la que se expone paso a paso su procedimiento, grupo objetivo, materiales y organización. Incluye también la correspondiente matriz de evaluación y reflexión para el maestro y grupo de estudiantes.

Palabras clave: desarrollo infantil, juego, educación, lengua extranjera, evaluación.

Abstract

The purpose of this research study is to propose an alternative form of assessment for English as a foreign language for children aged 7-8 years, based on games. The considerations presented here are supported by theoretical arguments that promote the use of games and their derivative leisure activities as essential tools for the strengthening of cognitive abilities and physical and socio-emotional skills during childhood and school years. These advantages are identified from different perspectives: child development, education, learning English as a foreign language, and assessment processes. This study is concluded with a Game-based English Assessment Proposal in which the procedure, target group, materials and organization of the assessment process are exposed step by step. The corresponding evaluation and reflection rubric for the teacher and students is also included.

Introducción

El rol del juego en el desarrollo infantil ha sido un tema bastante estudiado por diferentes expertos alrededor del mundo. Pediatras, sociólogos, antropólogos, filósofos y educadores entre otros expertos, reconocen la importancia que ocupa el juego en el desarrollo de habilidades físicas, cognitivas, emocionales y sociales. Es bien sabido que, aunque el juego se asocia principalmente a los niños, es una actividad inherente al ser humano en cualquier edad, género, raza o condición. Por lo anterior, es importante tener en cuenta que la exposición a diversos juegos desde edades tempranas puede llegar a potenciar en los niños, habilidades, funciones y conductas que podrían llevarlos a tener un mejor desempeño en los diferentes entornos en los que convive.

Es por esta razón que el sistema educativo ha hecho esfuerzos significativos por incorporar en sus clases juegos o actividades lúdicas, a fin de que contribuyan a fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje en las diferentes áreas del conocimiento. Frente a este aspecto, hoy es común encontrar en las aulas lecciones o actividades basadas en juegos en las que los estudiantes tienen la oportunidad de aprender conceptos o desarrollar habilidades físicas y/o cognitivas a través de dichas prácticas. En este sentido, el juego como estrategia de enseñanza ha sido un fenómeno fuertemente explorado y sus virtudes y beneficios han servido para basar o fundamentar los principios de variadas técnicas, enfoques o métodos de enseñanza.

Teniendo esto en cuenta, se evidencia cómo el juego en la educación desempeña aun un papel relevante para el proceso de aprendizaje y desarrollo de habilidades en cualquier área del conocimiento, especialmente para estudiantes de preescolar y primaria. Una de las áreas del

conocimiento en donde el juego tiene una alta participación, es en el aprendizaje de lenguas. Referente a este campo, se identifican diferentes propuestas educativas que incluyen el juego como herramienta de enseñanza y desarrollo de habilidades lingüísticas en los niños, teniendo en cuenta su etapa de desarrollo, su evolución física y cognitiva y su estado emocional. De esta manera, en los estudios referentes a juego, enseñanza y lengua extranjera, se encuentran múltiples de ellos que vinculan estos tres aspectos mostrando evidencias exitosas del proceso de aprendizaje, y aunque la evaluación hace parte fundamental de dicho proceso, son muy pocas o casi inexistentes las propuestas que incluyen el juego como alternativa o estrategia de evaluación. Muchas de las propuestas de evaluación para niños, sobre todo en el campo de las lenguas extranjeras, citado por Muñoz (2010); Buitrago et al, (2011) y Moreno (2011) se centran en la aplicación de pruebas estandarizadas que en la mayoría de los casos no guardan mucha relación con el enfoque de enseñanza utilizado, mostrando aquí una desconexión entre dos partes de un proceso que debe procurar seguir la misma línea, sobre todo cuando de niños de preescolar o primaria se trata. Desde esta perspectiva y después de analizar diversos estudios con respecto al proceso de evaluación, se espera que el diseño de la misma esté basado en: 1) la forma en que los estudiantes han aprendido, 2) situaciones que se relacionen con el entorno cotidiano del estudiante y 3) actividades lúdicas que promuevan el desarrollo infantil y que en consecuencia brinden al estudiante la posibilidad de demostrar todo su conocimiento de acuerdo con sus capacidades.

Es por lo anterior que el presente estudio, luego de explorar y apoyarse en varias de las propuestas que usan el juego en la enseñanza, pretende, dentro de otros objetivos generar espacios de discusión alrededor de la idea de incluir el juego en el aula, no solo como estrategia de enseñanza, sino además como aliado fundamental en los procesos de evaluación. Al poder

evaluar los conocimientos de la misma forma en la que se ha enseñado, es posible mantener una alta coherencia pedagógica entre estos, lo cual el estudiante va a experimentar y valorar, por cuanto seguramente no va a encontrar la distinción entre la forma como aprendió y la forma como se le está evaluando sus conocimientos. Esta es una manera en la que el niño podrá sentirse valorado en su individualidad, escuchado, tenido en cuenta y en la que a la vez podrá vivenciar una relación maestro-estudiante un poco más democrática, horizontal y menos autoritaria o de poder; aspectos que suelen presentarse en evaluaciones de tipo estandarizado y que en la mayoría de las ocasiones sus resultados no logran ser tan definitivos a la hora de evidenciar el conocimiento o habilidades de los niños.

De acuerdo con lo anterior, se planeó diseñar una sesión de evaluación de inglés para niños de 7-8 años, cuyo escenario principal sea el juego y en donde el niño pueda sentir que no está siendo evaluado o que, si lo llega a saber, actúe con total espontaneidad al igual que en las clases o actividades que promovieron dicho aprendizaje. Este escenario de evaluación basado en juego permitirá al maestro analizar toda la información necesaria relacionada con las cuatro habilidades del inglés: la lectura, la escritura, la expresión oral y la habilidad de escucha, teniendo en cuenta los criterios o resultados de aprendizaje que la institución educativa demanda en sus programas curriculares.

1. Antecedentes

Estudios llevados a cabo en diferentes países del mundo sobre primera infancia, señalan la importancia del juego dentro del desarrollo infantil. Tal es el caso del Reino Unido en el que a través de *International Play Association*, para los países europeos, se promueve el derecho de los niños al juego, enaltecendo sus beneficios para el desarrollo de habilidades y capacidades. Para ellos el juego en la infancia supone: 1) un medio para aprender a vivir, y no una etapa más en la infancia, 2) un aspecto vital para el desarrollo físico, mental y emocional de los niños, 3) la oportunidad para comunicarse y expresarse combinando pensamiento y acción y así poder sentir una sensación de logro y satisfacción, 4) un componente que sumado a las necesidades básicas de nutrición, salud, vivienda y educación conlleven a desarrollar el potencial de todos los niños, y 5) un componente de desarrollo fundamental de todas las culturas a lo largo de la historia.

(International Play Association - IPA, 2020)

En esta misma línea, se puede hacer referencia al proyecto “Metas Educativas 2021: La educación que queremos para la generación de los Bicentenarios” (2008). Dicho proyecto promovido por La Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI), fue aprobado en el año 2008 por los ministros de Educación Iberoamericanos, cuyo objetivo se centra en mejorar la calidad y la equidad en la educación para hacer frente a la pobreza y a la desigualdad, (Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura - OEI, 2010). Este compilado de planes, acciones y estrategias dirigidas a la mejora de la calidad educativa en Iberoamérica, reconoce e incluye en sus propuestas, el juego como potenciador del desarrollo infantil tanto en escenarios sociales, familiares como educativos

a través de la creación de programas de educación infantil en los que el arte y el juego tengan la principal función de potenciar la creatividad, fomentar la identidad cultural y buscar la adquisición de capacidades, competencias y destrezas en edades tempranas del desarrollo. (OEI, 2010)

Por su parte, el Ministerio de Educación Nacional (en adelante MEN) de Colombia y la Comisión Intersectorial de la Primera Infancia a través de la política de estado “De Cero a Siempre”, y cuyo objetivo se basa en el desarrollo integral de la primera infancia, apoya de manera vehemente la creación de una cultura de la educación inicial, en la que a través de cuatro actividades rectoras se potencien las bases del desarrollo infantil y que a su vez favorezca el aprendizaje. Dentro de estas cuatro actividades rectoras incluidas *la literatura, el arte y la exploración del medio*, se identifica *el juego* como herramienta fundamental para la atención integral a la primera infancia. El juego al ser un reflejo de la cultura y la sociedad en donde se desenvuelve el niño permite construir una representación de su realidad y de los diferentes entornos a los que pertenece (MEN, 2019)

Dado que el juego puede usarse como estrategia de enseñanza y aprendizaje en prácticamente todas las áreas del currículo, es necesario precisar que, para el caso del presente estudio, su enfoque será en el componente de evaluación de inglés como lengua extranjera. Frente a este respecto, se soporta en el “Plan Nacional de Bilingüismo en Colombia”, en el que se determinó desde el año 1994, la importancia de aprender una lengua extranjera y a razón de esto poder incluirla dentro de las áreas obligatorias para la educación básica y media con miras a que un estudiante al final de su etapa escolar pudiera obtener un nivel B1¹ dentro del Marco

¹ B1 Nivel Intermedio de dominio de una lengua de acuerdo con el Marco Común Europeo de Referencia.

Común de Referencia Europeo². Sin embargo, esta meta no logró el porcentaje esperado.

Durante los años 2014 y 2018, solo el 4,3 % de los estudiantes de undécimo grado de escuelas oficiales que presentaron la prueba alcanzó el mencionado nivel. Por esta razón, el fortalecimiento de los procesos educativos en cuanto a formación en lengua extranjera refiere, representa ahora una prioridad para el gobierno nacional como fue establecido en el “Plan Nacional de Desarrollo, 2018-2022, Pacto por Colombia, Pacto por la Equidad” (Colombia Aprende, 2019)

Con base en lo anterior, es posible afirmar que educación y juego son parte fundamental del desarrollo del niño en cualquier contexto y que una mezcla de los dos podría fortalecer sus habilidades y conocimientos y por ende potenciar su desarrollo. En ese sentido, cabe destacar los hallazgos encontrados en el estudio denominado *Towards a Pedagogy of Play* perteneciente al “Proyecto Cero” (PZ, 2016) de la universidad de Harvard. Este componente, fue abordado por un grupo de investigadores quienes pretendían dentro de otros objetivos, cambiar la forma en la que los educadores, los familiares y los responsables de las políticas educativas piensan acerca del juego y el aprendizaje lúdico y de esta manera poder ofrecer herramientas y recursos para aquellos que quieran incluir sistemáticamente un aprendizaje más lúdico en las escuelas. (Megina et al., 2016). Es conveniente entonces pensar que, con base en estas premisas, un proceso de evaluación puede perfectamente ser desarrollado a través del juego. De acuerdo con los investigadores, para dar cumplimiento a dicho objetivo fue necesario ofrecer una sólida comprensión de lo que se entiende por juego y aprendizaje lúdico, así como la exploración de las estructuras y estrategias que fomentan e integran las ideas sobre el juego en el entorno escolar. Con el fin de comprender cómo se vive y se entiende un ambiente lúdico en las aulas, los

² El Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas (MCER) es el estándar internacional que define la competencia lingüística.

investigadores se enfocaron en las siguientes cuatro preguntas para sustentar su investigación:

1. ¿Cuál es la relación entre juego, alegría y aprendizaje a través del juego?
2. ¿Cómo se puede adaptar una pedagogía del juego para adoptar diferentes disciplinas, edades, niveles escolares y contextos culturales?
3. ¿Cuáles son los aspectos de un entorno escolar que conlleven a promover el aprendizaje a través del juego y las experiencias que apoyan una cultura de aprendizaje a través de éste?
4. ¿Cómo pueden los líderes escolares empoderar a los maestros para aumentar la alegría y el aprendizaje a través del juego?

Después de entrevistas, videos y otro tipo de documentación, se logró concluir que el aprendizaje lúdico cobra sentido cuando el contenido es de total interés por parte del estudiante, el entorno de aprendizaje es seguro y la alegría descrita por los estudiantes es acompañada por un espacio de reflexión. Dicha reflexión puede ayudar a retroalimentar a los maestros y estos pueden a su vez planear los próximos pasos de la enseñanza en sus lecciones (Megina et al.,2016)

Los resultados parciales de la investigación anterior, dan luces para recoger información sobre los pasos que se deben tener en cuenta para diseñar un escenario lúdico en el que las actividades orientadas al juego sean el centro de la lección, aun cuando esta sea la evaluación, logrando captar el interés de los estudiantes e invitándolos a participar en un momento de alegría y diversión con un objetivo escolar y con una serie de actividades organizadas que promuevan el aprendizaje y por qué no, la evaluación de conocimientos.

Con el fin de profundizar en los beneficios del juego en la educación, se destaca los estudios llevados a cabo por Vygotsky, Piaget y Norma Bruner citados en Edo et al (2016) sobre

las ventajas del juego en la educación primaria; en ellos se expone que estas prácticas sirven de vehículo para estimular las habilidades cognitivas de los niños, para fortalecer su capacidad de empatía y gozar de éste como fuente de placer durante el aprendizaje. De esta manera, se llega a potenciar el desarrollo del pensamiento, a fomentar la comunicación y socialización, y a fortalecer los dispositivos básicos de aprendizaje. Por su parte Decroly (1932) citado en Sarlé (2008) postula que los juegos educativos tienen como objetivo el desarrollo de ciertas funciones mentales, el inicio de ciertos conocimientos y la posibilidad de fomentar atención, retención y comprensión a partir de las actividades lúdicas que realiza el niño.

Sin embargo, el rol del juego en la escuela ha sido altamente debatido en cuanto a su naturaleza, pues es necesario precisar las diferencias entre el juego libre y espontáneo y las actividades escolares disfrazadas de juego que guardan un objetivo, una estructura y un orden basado en las premisas del juego infantil (Sarlé, 2006). Este jugar con un objetivo, prioriza la intervención del maestro y el acto de jugar como estrategia metodológica para la enseñanza e incluye actividades diseñadas por el maestro con el fin exclusivo de generar conocimiento sobre algún contenido, pero cuyo motivador es el juego (Denies, 1989 citado en Sarlé, 2006). Desde esta perspectiva, es posible afirmar que usar el juego como escenario de evaluación, no sería una estrategia alejada de la enseñanza, sino más bien el suplemento necesario para completar el proceso. Por su parte, Oliveras, citado en Limpens (2014) señala que el juego fortalece las capacidades para la resolución de conflictos, fomenta la habilidad para identificar las necesidades o preocupaciones del otro y estimula la capacidad para expresar sentimientos u opiniones. Por estas razones, es que muchos educadores están repensando sus modos de enseñar en las aulas con el fin de aprovechar al máximo el potencial de los niños; por esto el juego o las actividades planeadas basadas en juegos, constituyen una de las formas más importantes para que

los niños obtengan conocimiento y exploten su potencial. Favorecer ambientes de aprendizaje con oportunidades orientadas al juego sugiere involucrar un grado relevante de capacidad de acción por parte del niño, de manera que posibilite el poder desempeñar un rol activo y así poder apropiarse de su experiencia con el fin de desarrollar su autonomía, seguridad y autoconfianza. (Fundación Lego, 2018). Todas las anteriores premisas son argumentos sólidos para incluir una evaluación basada en actividades lúdicas, buscando encontrar la coherencia entre cómo se enseña y cómo se evalúa.

A partir de estos planteamientos, se observa la importancia del juego en el aprendizaje y se evidencia cómo diferentes estudios han demostrado sus beneficios. En este sentido, Martínez (2012), señala en su investigación que permitirle al niño jugar libremente con pares de ambos géneros, bajo unas condiciones óptimas de seguridad, con materiales y recursos variados, en un espacio adecuado y con el tiempo suficiente, representa un componente esencial para su desarrollo y para la formación de personas sociables, sanas y dispuestas a compartir con los demás. Sobre este planteamiento Lengeling y Malarcher (1997), citados en Juncal y García, (2013), manifiestan que los beneficios que traen las actividades planeadas a partir de juegos para enseñar contenidos lingüísticos son: a) cognitivos: los juegos se usan para reforzar conocimientos, y se centran en la gramática de su desarrollo comunicativo, b) dinámicos: los juegos se enfocan en los estudiantes, el profesor toma un rol de facilitador y permiten la competencia sana y la participación de todos, c) de adaptabilidad: se ajustan fácilmente a la edad de los niños, niveles e intereses permitiendo desarrollar destrezas en las habilidades comunicativas, aspectos todos que bien valdría la pena tener en cuenta cuando se habla de evaluación de lenguaje.

Destacando el hecho de que el juego potencia las habilidades comunicativas, es preciso

señalar entonces que el aprendizaje de una lengua extranjera mediante actividades lúdicas representa otra serie de beneficios para los niños. Posturas encontradas frente a este respecto, señalan que en la infancia es cuando los niños presentan una capacidad más alta de adquirir un acento y una estructura gramatical casi nativa de una lengua extranjera, comparativamente con la capacidad de los adultos, razón por la cual una exposición temprana a una lengua extranjera podría beneficiar en gran medida el aprendizaje de esta (Ellis, 2008). Por su parte, Silva y Cisneros (2016) señalan en sus investigaciones sobre el desarrollo del cerebro infantil frente al aprendizaje de una lengua extranjera, que los efectos neurológicos que presenta este proceso, tienen un efecto en la densidad cortical del hemisferio izquierdo, viéndose aumentada en personas bilingües en relación con los monolingües; por lo tanto, podría inferirse que la estructura del cerebro humano es impactada de manera positiva con el aprendizaje de una lengua extranjera durante la infancia.

Por su parte, Amelia (2016) destaca los estudios llevados a cabo por la Universidad de Harvard, al señalar que aprender una lengua extranjera en edades tempranas, potencia el pensamiento crítico, creativo y aumenta la flexibilidad cerebral de los niños. Asimismo, señala que el cerebro infantil al igual que un músculo funciona mejor al exponerlo al ejercicio, por lo cual, el aprendizaje de una lengua extranjera que involucra el aprendizaje de nuevo vocabulario y nuevas reglas gramaticales promueven el fortalecimiento de la actividad cerebral. Por tanto, entre más joven sea el aprendiz, mejor será su capacidad para adoptar nuevos sonidos, patrones y estructuras gramaticales. Otro gran beneficio para los niños que están expuestos a ambientes bilingües desde edades tempranas, se encuentra en el desarrollo de la empatía por otros, la curiosidad por conocer otras culturas e ideas y en consecuencia el poder abrir la mente para comprender la diferencia entre las personas. (Amelia, 2016)

De esta manera, la combinación juego y lengua extranjera podría entenderse como una perfecta mezcla que rescata lo mejor de cada una. Así lo señalan algunos estudios relacionados, como el llevado a cabo por Saha y Singh (2016), doctores en enseñanza del inglés, profesores de inglés en India, quienes mencionan en su investigación sobre el aprendizaje colaborativo mediante juegos en un aula ESL (*English as a Second Language*), ganancias como: la reducción de la ansiedad en los participantes de los juegos, la oportunidad para que los estudiantes más tímidos puedan integrarse de manera natural a las actividades, la posibilidad de integrar las cuatro habilidades del idioma en una misma actividad lúdica, y la oportunidad de diseñar juegos centrados en el alumno. De igual manera, Gómez y Valencia, (2016) profesores de inglés en ejercicio en escuelas públicas en la ciudad de Bogotá, concluyen en su estudio denominado *El uso de juego de roles para mejorar la comunicación oral en inglés*, que el uso de este tipo de juego en la enseñanza de inglés como lengua extranjera, beneficia el proceso de aprendizaje en los estudiantes y al mismo tiempo ayuda a crear conciencia sobre el nivel de comprensión de los aprendices, promoviendo así el trabajo colaborativo y la oportunidad para participar en diversas interacciones que implican el uso de la lengua oral.

Hasta el momento, es posible señalar e identificar las principales ventajas del juego en el desarrollo infantil, en el campo educativo y en la enseñanza de lenguas, destacando a su vez los beneficios del aprendizaje de una lengua extranjera a edades tempranas. Sin embargo, no se debe olvidar que la evaluación hace parte fundamental del proceso de aprendizaje y que este componente es igual de importante al de la enseñanza; por tanto, se esperaría que no exista una marcada diferencia entre uno y otro, sino más bien una alta coherencia y congruencia en sus procedimientos. Frente a este punto cabe señalar que el MEN referente a los procesos de evaluación, menciona bajo el decreto 1290 de 2009, que el gobierno nacional otorga a los

establecimientos educativos la facultad de definir el Sistema Institucional de Evaluación de los Estudiantes (SIEE), buscando que sea un proceso de estudio riguroso, constante y logré acoger acuerdos entre toda la comunidad educativa. Espera también que dicho proceso no esté aislado del proceso formativo, lo cual implica que debe estar vinculado y ser coherente tanto conceptual como pedagógica y didácticamente. El proceso de evaluación debe entonces estar alineado con la misión institucional, objetivos y enfoque pedagógico de la institución, logrando total correspondencia entre el enfoque de enseñanza y el enfoque de evaluación (MEN, 2020)

Es importante señalar, que la mayoría de la literatura consultada proporciona una serie de argumentos sólidos frente al uso del juego como herramienta de enseñanza y aprendizaje y sus múltiples ventajas; sin embargo, lo que llama la atención es que, reconociendo dichos beneficios tanto en la educación como en el desarrollo infantil, el juego y su correspondiente actividad lúdicas, como escenario de evaluación ha sido un campo en el que no se encuentra mayor evidencia o estudio. Esta razón es un poderoso motivo para empezar a explorar la posibilidad de usar el juego y sus actividades lúdicas relacionadas, como alternativa de evaluación en lengua extranjera, diseñando una propuesta que reúna todos los beneficios y ventajas mencionadas anteriormente, y se empiece a demostrar su eficacia en el aula. De esta manera, se podría dar paso a la posibilidad de que maestros, instituciones, e incluso desarrolladores de políticas en educación puedan pensar en la posibilidad de incluirla en los sistemas educativos.

Otro importante detonador para empezar a pensar en la idea de crear una alternativa diferente de evaluación de inglés para niños, o que sirva de complemento a otros procesos ya establecidos, se debe al hecho de haber experimentado en diferentes instituciones educativas por alrededor de 15 años, el rol de profesora de inglés con niños en edad preescolar y primaria y haber aplicado métodos de evaluación establecidos en cada institución. Durante estos años pude

identificar que hay una posible desconexión entre las formas como se enseña el idioma y la forma como se evalúa. Los procesos de enseñanza de inglés que pude analizar incluían juego, actividades lúdicas grupales, de reto, de movimiento, de creación y de actuación que podían incluso sentirse en algunas ocasiones como un momento de diversión y distensión en las aulas. Sin embargo, llegado el momento de la evaluación, algunos procedimientos se tornaban, tensos, limitados en tiempo y espacio, extenuantes. Muchos estudiantes, parecían incluso actuar de forma opuesta a su personalidad. Niños entre los 7 y 8 años, se veían asustados, desmotivados, exigidos y sin mucha comprensión del por qué debían responder preguntas en inglés que venían en paquetes de hojas que en ocasiones ni sabían pasar de una a otra, pero que se esperaba que ellos comprendieran a cabalidad, pues la mayoría de las veces no podían contar con la ayuda de sus profesores por cuestiones de “protocolo”; palabra aún más desconocida para los niños. Una vez terminadas las sesiones de evaluación, y de ver niños cansados, algunos llorando y respondiendo de manera aleatoria a las opciones de las preguntas, o entregando sus paquetes de pruebas en blanco, era evidente que esto no era justamente algo que disfrutaran, entendieran o que tuvieran al menos un ánimo positivo como el visto en las clases formativas. Al recoger los paquetes de evaluación, y empezar el proceso de calificación se descubrió que estudiantes que brillaban por su participación en clase y por su destacado desempeño durante las lecciones, tenían muy bajos resultados en las pruebas de inglés en temas que habían sido trabajados en clase y cuya participación daba la impresión de comprensión y entendimiento, al punto que podían voluntariamente o a petición del profesor, ayudar a sus compañeros. Esta situación permitió reflexionar, al punto de querer buscar nuevas formas de evaluación de inglés para niños, que no incluyeran pruebas estandarizadas, o al menos que pudieran incluir actividades fuera del papel. La búsqueda ha sido interminable y los resultados han sido pocos. La mayoría de propuestas de

evaluación que se pudieron identificar están basadas en pruebas estandarizadas, generalmente elaboradas por editoriales líderes de enseñanza de idiomas establecidas en países anglo parlantes y usadas en Colombia a razón del uso o compra de sus programas y/o recursos. Son pruebas validadas, rigurosamente diseñadas por profesionales en la enseñanza de idiomas y basadas en los contenidos que exige el Marco Común Europeo de Referencia (MCER); sin embargo, no todos los niños respondían de manera positiva y agradable a este tipo de pruebas y, por ende, sus resultados la mayoría de las veces parecían estar muy por debajo de sus capacidades. Es por esto, que uno de los intereses de la investigadora es poder ofrecer al campo de la educación y a los profesores de inglés de niños en edad preescolar y primaria, una alternativa diferente para evaluar inglés basada en actividades lúdicas, en la que se abarquen sus cuatro componentes: la lectura, la escritura, la habilidad de escucha y la expresión oral, y que de esta manera logre demostrar la capacidad, conocimiento, y necesidades de mejora de los niños.

2. Pregunta, Objetivos y Justificación

2.1 Pregunta de Investigación

¿Cuáles son los aspectos fundamentales en los que se basa una propuesta de evaluación de inglés como lengua extranjera basada en el uso del juego para niños de 7-8 años?

2.2 Objetivos

2.2.1 Objetivo General

Identificar y desarrollar los aspectos fundamentales que el uso juego aporta al proceso de evaluación de inglés como lengua extranjera a niños de 7-8 años.

2.2.2 Objetivos Específicos

- Exponer desde la conceptualización los aspectos fundamentales que sustentan el uso de juegos como una nueva alternativa de evaluación de conocimientos de inglés, en niños de 7-8 años
- Elaborar una propuesta de evaluación de inglés basada en el juego, para niños de 7 – 8 años

2.3 Justificación

Con el fin de resaltar la importancia del juego en la vida de los niños y en los diferentes sistemas que rodean su entorno, es preciso hacer referencia a los derechos fundamentales que tiene todo niño, entre los cuales está el derecho al descanso, esparcimiento, juego y actividades recreativas propias de su edad. Asimismo, se espera que el niño pueda participar plenamente de una vida cultural y artística, propiciando oportunidades de igualdad. Se espera también que tenga derecho a una educación encaminada a desarrollar su personalidad, aptitudes, capacidad física y mental al máximo de sus posibilidades. (Unicef, 2006)

El juego entonces no es solo un derecho de los niños, sino como se menciona a lo largo del presente estudio, es un potenciador de habilidades y destrezas que favorece el desarrollo humano en sus múltiples aspectos. Durante el proceso de crecimiento de todo niño, es necesario proveerlo de las mejores experiencias que logren favorecer su desarrollo. El juego es este elemento que logra atravesar cada una de estas partes, fortaleciendo sus funciones. Desde lo corporal, por ejemplo, los juegos logran ofrecer al infante oportunidades para el desarrollo de sus músculos, extremidades y ubicación en el espacio. Desde lo socio-afectivo, tienen la oportunidad de experimentar emociones y sentimientos que poco a poco se van convirtiendo en el fortalecimiento de vínculos con familiares, pares o demás personas de su entorno. Desde lo cognitivo, el juego permite elaborar información a partir de la realidad que vive consolidado funciones cerebrales y habilidades de pensamiento. Desde lo comunicativo, el juego fomenta la capacidad de expresión al brindarle la opción de construir pensamiento, transferir y organizar las palabras, frases e ideas en diálogos que permiten la interacción. (Romero et al., 2019)

Repasando lo anterior, se identifican varias de las ventajas en cada uno de los

componentes del desarrollo infantil con respecto a cada una de las dimensiones que lo componen. Teniendo en cuenta cada una de ellas, es posible afirmar que están presentes en el entorno escolar en el que participa el niño y que el juego podría entonces tener un espacio importante en las aulas que permita favorecer y consolidar las habilidades y destrezas que de ellas se derivan. Frente a esta idea, vale la pena mencionar las ventajas y aportes que tendría el juego y sus correspondientes actividades lúdicas en el ámbito escolar. (Moreno, 2011)

Por lo anterior, se espera que en el escenario educativo el estudiante se involucre en su proceso de aprendizaje, identifique sus fortalezas, capacidades y necesidades y a su vez, reconozca a sus pares como parte de su formación. Esto involucra la inclusión de prácticas de enseñanza y evaluación que permitan al estudiante demostrar sus conocimientos haciendo uso de todas sus habilidades. Se espera que dichas prácticas, para el caso de niños pequeños, incluyan actividades lúdicas o basadas en el juego, que impulsen a los estudiantes a desarrollar conocimientos y competencias para la vida. Sin embargo, la inclusión de actividades lúdicas y juegos no solo debe quedarse en la fase de enseñanza, es necesario que involucre todo el proceso de aprendizaje incluida la evaluación.

En este sentido, se espera que el procedimiento este diseñado y planeado para que los estudiantes se sientan seguros, tranquilos y dispuestos a demostrar todas sus habilidades y en la medida de lo posible en ambientes desprovistos de sensaciones de ansiedad, angustia y temor al saber que sus conocimientos se están poniendo a prueba. Para este fin, se hace necesario que en el desarrollo metodológico utilizado en el proceso de enseñanza, aprendizaje y evaluación el estudiante pueda ser evaluado de la misma manera como le fueron enseñados los contenidos del área; inglés para el caso del presente estudio. (López, 2010) ; (De Benito & Salinas, 2016)

Como se ha observado hasta el momento, es preciso señalar la importancia del juego en

la infancia y en la escuela, y su positivo aporte para el desarrollo infantil y la potenciación de habilidades físicas y cognitivas en espacios escolares. También es relevante señalar que todo proceso de aprendizaje incluye procesos de evaluación que puedan dar cuenta de los niveles de conocimiento y competencia logrado por los estudiantes al inicio, durante o al final del proceso formativo. Frente a este aspecto, es posible afirmar que, sorpresivamente teniendo muy presente las ventajas del juego en los escenarios educativos, la mezcla juego- evaluación, no arroja hasta el momento estudios que puedan demostrar la eficacia de su funcionamiento como alternativa de evaluación para recoger información sobre el saber de los niños y sus capacidades.

Después de revisar diferentes posturas teóricas y literatura relacionada que afirma y promueve las ventajas del juego y actividades lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, es indudable que una nueva perspectiva que conlleve a evaluar los conocimientos y habilidades que logran los niños a través de estas prácticas, aportará a su beneficio. En primer lugar porque se entiende que la lúdica y el juego son potenciadores fundamentales de habilidades de diferente índole en el desarrollo infantil; en segundo lugar porque entra en total coherencia y cohesión con las estrategias de enseñanza y aprendizaje, y, en tercer lugar porque desde lo actitudinal, podría minimizar las cargas emocionales que trae un proceso de evaluación, ya que el niño tendría la posibilidad de actuar con espontaneidad y tranquilidad en actividades que le son diseñadas con ejercicios y materiales alineados con sus intereses y gustos sin perder el objetivo escolar. Beneficiará también a los maestros e instituciones en cuanto a que podrán recoger la información del desempeño de sus estudiantes de manera más objetiva, con argumentos que demuestran las habilidades de los niños y sus necesidades de mejora.

Al poder demostrar la eficacia de evaluar a los niños mediante actividades lúdicas o juegos, podría llegar a significar un valor agregado a los procesos tradicionales de evaluación y

de esta manera crear políticas que incluyan este tipo de alternativas en el sistema escolar.

Por estas razones, el presente trabajo pretende desarrollar los argumentos que sustenten la elaboración de una propuesta alternativa de evaluación de inglés para niños de 7-8 años, basada en el juego y sus correspondientes actividades lúdicas, buscando llevar a la práctica alternativas que permitan involucrarlo no sólo como parte del proceso formativo, sino evaluativo. Además, aportar a la discusión y debate sobre los procesos y la forma en que se evalúan los conocimientos en la infancia y hasta qué punto sus recursos, formas o diseños merecen una revisión.

3. Perspectiva Teórica

3.1 El rol del juego en el desarrollo del niño

Con el fin de resaltar la importancia del juego en la vida de los niños y en los diferentes sistemas que rodean su entorno, es preciso hacer referencia a los derechos fundamentales que tiene todo niño, entre los cuales está el derecho al descanso, esparcimiento, juego y actividades recreativas propias de su edad. Asimismo, se espera que el niño pueda participar plenamente de una vida cultural y artística, propiciando oportunidades de igualdad. Se espera también que tenga derecho a una educación encaminada a desarrollar su personalidad, aptitudes, capacidad física y mental al máximo de sus posibilidades. (Unicef, 2006)

A esta idea se suma Sarlé (2011) señalando que el juego es la actividad principal del día para un niño, tanto en la casa como en la escuela y es tan vital como alimentarse o descansar. Para Jean Piaget (1956) citado en Guevara (2010), el juego hace parte del desarrollo de la inteligencia del niño ya que reproduce la realidad de acuerdo con las capacidades mentales, simbólicas y físicas en las que se encuentre su etapa evolutiva. Adicional a lo mencionado, para Piaget el juego es forma de expresión de la interioridad, que en un momento se ayuda de símbolos para hacerlo.

Por su parte, L.S. Vygotsky (1924) en la misma revista, plantea una visión más constructivista del juego, ya que establece que el niño no solo forma su identidad y rol social a través del juego, sino que comprende su realidad y entorno natural jugando con otros niños, alimentando así su zona de desarrollo próximo. Teniendo en cuenta las posturas anteriores, se

puede inferir que el juego en sí mismo proporciona diferentes aportes al desarrollo de los niños en los campos cognitivo, social y físico.

En este sentido, Jean Piaget (1946) citado en Guevara (2010) menciona que la participación del niño en situaciones lúdicas supone una contribución de la inteligencia práctica a la representativa, al posibilitar la imaginación creadora en motor de su pensamiento y razón. En el campo social, se evidencia como el juego con iguales o adultos se convierte en un poderoso instrumento para que el niño comprenda reglas, identifique roles y desarrolle habilidades de empatía y reciprocidad. Los juegos colectivos basados en reglas en los que los infantes participan en forma conjunta son concebidos como recursos útiles para la educación y el desarrollo de éstos, ya que fortalecen las habilidades cognitivas al aprender normas, advertir las consecuencias de los actos y aprender a perder o ganar. (Kamii y DeVries 1980 citado en Montañés et al, 2000). A este respecto, Vygotsky, citado en Ruiz y Estrevel, (2010), afirma que aquello que en la vida real pasa inadvertido para el niño, se convierte en una regla de conducta en el juego, apoyando así la tesis de que este sirve de puente para el desarrollo de habilidades para la interacción social. Otro aspecto fundamental en el que el juego se convierte en potenciador de destrezas es en el desarrollo del lenguaje, tal como lo expone Bruner (1975) en donde postula que las primeras construcciones gramaticales y usos lingüísticos más exigentes surgen del juego entre los niños.

Ahora bien, el juego tiene una estrecha relación con las conductas de comportamiento de los niños, tal como lo afirma Berk (1994) citado en Irvin (2017) cuando afirma que, al jugar, los niños tienden a representar conductas sociales y de comportamiento por encima de sus edades y contextos reales; este fenómeno hace que se empiecen a formar las bases para la interacción con el otro, así como la potenciación de las conductas sociales. Otro aspecto que se fortalece en el juego según Vygotsky, Berk (1994) citado en Irvin (2017) está relacionado con el hecho de que,

en el juego imaginario, se permite a los niños cumplir deseos que no logra satisfacer en su vida real y se asocian con decisiones y acciones propias de la vida adulta (Irvin,2017). Esta categoría representativa y fantástica contiene reglas y ciertas condiciones que los niños deben seguir y representar de manera exitosa; de ahí que se pueda inferir que el juego es un vehículo que permite desarrollar habilidades sociales.

De acuerdo con Edo et al (2016), el juego en la infancia trae múltiples ventajas en varios aspectos del desarrollo, desde el punto de vista intelectual se identifican numerosos beneficios, como:

- El juego estimula capacidades del pensamiento en el siguiente orden: pensamiento motor, simbólico representativo, pensamiento reflexivo y por último razonamiento.
- El juego es un estímulo para la atención y la memoria que logran incrementarse casi al doble de su capacidad
- El juego fomenta el descentramiento cognitivo al exponer al niño a la fantasía y a la realidad
- El juego es una actividad en la que se desarrolla la imaginación y la creatividad
- El juego favorece el desarrollo del lenguaje ya que permite al niño expresar sus deseos, nombrar objetos, adoptar diferentes comportamientos verbales al representar personajes imaginarios, dando así espacio a la ampliación de su capacidad lingüística.
- La ficción del juego potencia el desarrollo abstracto del cerebro.

Además de las ganancias cognitivas que representa el juego en la infancia, el aspecto socio-emocional se ve igualmente impactado de manera positiva al permitir a los niños establecer vínculos con sus pares, compartir, negociar y solucionar conflictos. Esto los puede llevar a desarrollar aptitudes de liderazgo, resiliencia y estrategias de afrontamiento que son

propias e los entornos sociales y escolares (Fundación Lego, 2018)

Esta primera revisión teórica, muestra desde la perspectiva evolutiva un amplio abanico de beneficios y ventajas del juego en el desarrollo infantil. De esta manera, se identifica entonces una de las primeras y más sólidas razones que permite ir dando forma a la sustentación de los argumentos que el presente estudio quiere presentar a través de su pregunta de investigación. Con el fin de ahondar en dichos argumentos, es preciso entonces mostrar cómo en el ámbito educativo el juego y sus correspondientes actividades lúdicas, contribuyen también al fortalecimiento del desarrollo de los niños.

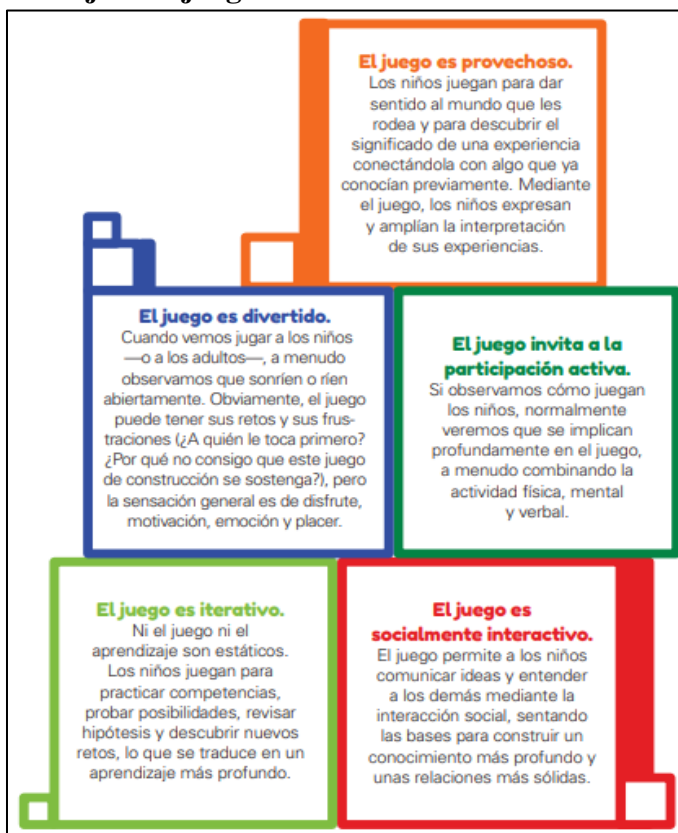
3.2 Juego y enseñanza de contenidos académicos

Teniendo en cuenta las ventajas del juego en el desarrollo infantil presentadas anteriormente, la pregunta que surge entonces es: *¿qué lugar ocupa el juego en la escuela?* El juego en el ámbito educativo inicial es de suma importancia no solo para potenciar las áreas del desarrollo infantil sino para promover el aprendizaje. En este aspecto, vale la pena reconocer el juego como elemento central de la función educativa, entendiendo que es parte fundamental de la práctica pedagógica y que sus contenidos aun cuando son intencionados, se busca que sean vividos y experimentados de forma lúdica. (Romero et al., 2019). En este sentido, el juego en el escenario educativo es hoy un componente fundamental que orienta las prácticas educativas y fomenta la construcción de conocimiento en los estudiantes. (Sarlé, 2011). La Fundación Lego (2018) con el apoyo de Unicef (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia); destacan que el juego constituye una de las formas más adecuadas en la que los niños forman su conocimiento y competencias esenciales. La misma organización menciona las ventajas que tiene el juego en los

procesos de enseñanza infantil, tal como se aprecia en la figura 1

Figura 1.

Ventajas del juego en la enseñanza infantil.



Fuente: Obtenido de Fundación Lego (2018, p.7)

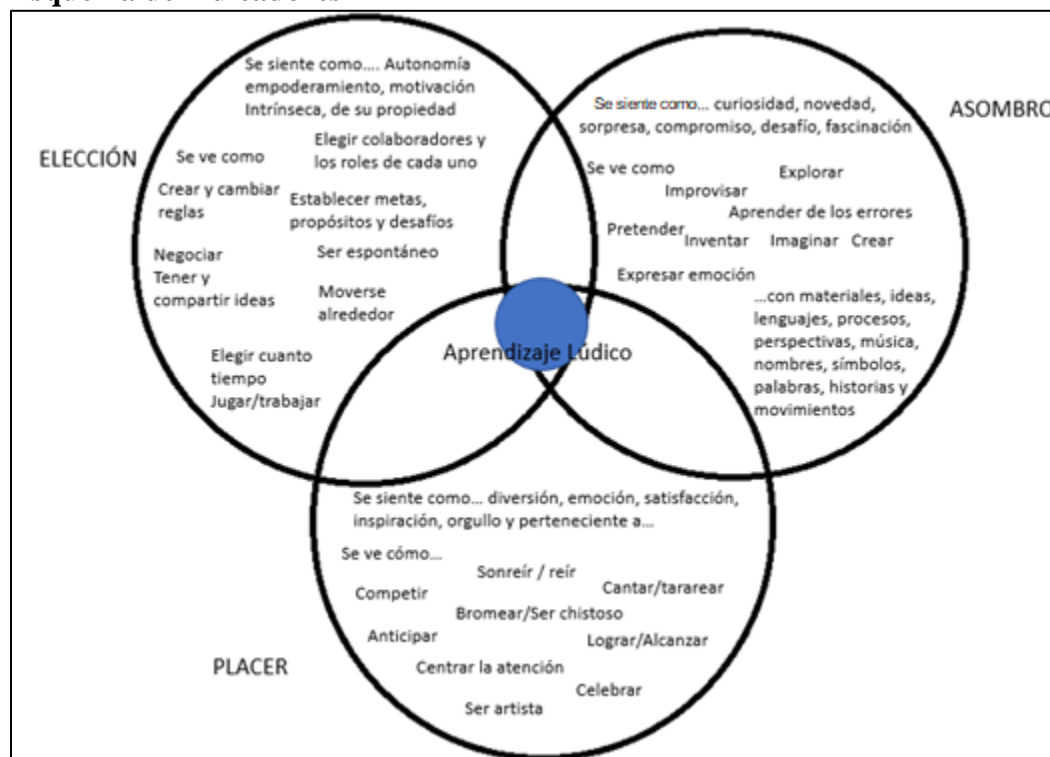
Basado en lo evidenciado en la figura 1, se concluye que mediante las prácticas lúdicas los niños aprenden cómo establecer vínculos con pares, compartir con ellos, llegar a acuerdos y resolver situaciones de conflicto; esto a su vez fortalece la capacidad de autoafirmación y autoestima en los niños. Por otra parte, el juego contribuye a potenciar la imaginación, la curiosidad y la creatividad; aspectos necesarios para desarrollar conocimientos y desarrollar competencias básicas necesarias para la vida familiar, escolar y social. El desarrollo de conocimientos mediante el juego no únicamente propio de la edad preescolar, en años posteriores

como en primaria, logran potenciar el dominio de los conceptos curriculares dentro de un ambiente motivante y estimulante que facilita el aprendizaje. (Fundación Lego, 2018).

Por su parte, la investigación del Proyecto Zero (PZ, 2016) de la universidad de Harvard, reconoce también la importancia que el juego representa en la educación inicial. Su teoría apoyada en los estudios Dewey, Huizinga, Piaget y Vygotsky en el componente Pedagogía del Juego de su proyecto, demuestran que, en el juego, los niños intentan nuevas formas de hacer las cosas, prueban teorías, experimentan con sistemas de símbolos, exploran relaciones sociales, toman riesgos y reimaginan el mundo. Ahora bien, establecer el juego en el aula como herramienta de aprendizaje y crear una cultura que valore sus principios implica un desaprender de varios años de enseñanza de forma diferente, también lo es que vale la pena asumir el riesgo, explorar nuevas ideas y experimentar los sentimientos de gozo.

Con el fin de ir dando forma al plan para crear la “Pedagogía del Juego”, era preciso para los investigadores de dicha propuesta, comprender y tener mayor claridad sobre cómo funciona el aprendizaje lúdico, decidieron entonces junto con un grupo de maestros y otros expertos en educación, diseñar los indicadores necesarios para poder planear, evaluar y hacer la respectiva reflexión sobre la enseñanza y aprendizaje lúdico. Aunque el diseño de los indicadores aún requiere mayor investigación y tal vez algunas modificaciones, es claro que se establecieron tres categorías para poder describir la calidad de las experiencias lúdicas en el aula a medida que se desarrollan capacidades de comprensión, conocimiento y habilidad. Dichas categorías responden a la observación de la **elección**, el **asombro** y el **placer**. Dicho esquema de indicadores que representa tanto el comportamiento observable como los estados psicológicos de los niños durante las sesiones de juego, muestran dos dimensiones; objetivas y subjetivas, tal como se aprecia en la figura 2

Figura 2.
Esquema de indicadores



Fuente: Elaboración y traducción por la Autora con base en PZ (2016, p.2)

Como se aprecia en la figura 2, se proponen tres indicadores o categorías para tener en cuenta en la planeación de una actividad lúdica. La primera, **la elección**, incluye un sentido de empoderamiento, autonomía, espontaneidad y motivación intrínseca al sentir que puede tomar decisiones de forma individual o voluntaria que se ajusten a sus deseos, intereses y/o acuerdos con sus pares. La segunda, **el asombro**, implica la experiencia de la curiosidad, la novedad, el desafío que propicia que el estudiante se sienta motivado a explorar, inventar, imaginar o tomar riesgos mediante uso de materiales variados, símbolos, música, movimientos u otros modos de expresión. La tercera, **el placer**, que incluye sentimientos de emoción, alegría, satisfacción, inspiración, orgullo e incluso pertenencia. Un estudiante que se siente emoción puede cantar, bailar, celebrar y sentirse lleno de libertad durante la actividad sin perder el foco de atención.

Estas tres categorías vinculadas una a otra mediante una intersección, representan los componentes necesarios para la planeación de una lección, clase o actividad basada en juego. De ocurrir este mismo fenómeno en el aula, podría decirse que ocurre un aprendizaje lúdico. (PZ, 2016)

La idea de aprender jugando toma un mayor peso en la educación inicial, puesto que se entiende como una de las actividades rectoras de la infancia, al igual que el arte, la literatura, y la exploración del mundo, estos componentes sustentan la acción pedagógica en la educación inicial y a su vez potencian el desarrollo integral de los estudiantes. Crear espacios de juego intencionado en el escenario educativo es permitirles a los niños el protagonismo que merecen abriendo la oportunidad para escuchar sus voces, intereses, elecciones, decisiones, acuerdos y formas de solucionar problemas (Alcaldía Mayor de Bogotá, 2020)

Planear una clase en donde el juego sea el eje de la clase, debe contemplar una serie de aspectos que el maestro debe tener en cuenta para lograr los objetivos de aprendizaje de su lección, dentro de los cuales están: a) todos los integrantes del aula deben participar, b) establecer las reglas y los objetivos y que sean de total comprensión de todos los participantes, c) orientar el juego para que se tome con la seriedad esperada a fin de acatar las reglas y consecuencias en beneficio de los jugadores, d) propiciar juegos que correlacionen los conceptos y habilidades a enseñar, e) diseñar los juegos de manera que cumplan con el tiempo adecuado para que todos participen y el maestro pueda dar cierre a la lección y seguimiento a los objetivos (Minerva, 2002). Esta serie de aspectos del juego en la enseñanza infantil demuestra que como estrategia cumple con todos los requisitos necesarios para los resultados de aprendizaje sin discriminar ninguna área del conocimiento, pues aplica para las de naturaleza cognitiva de desarrollo físico o humanístico.

Otro aspecto que el juego en el aula tiene a su favor, es la relación que puede armonizar entre estudiante y maestro. En el juego el niño debe sentir que el otro es su cómplice, su compañero, su colaborador, posibilitando una gran empatía y afectividad, lo cual posibilita una relación más balanceada entre el adulto y él. Igual si está con sus padres, cuidador o maestro. Si estas condiciones se dan, el juego evitará que el niño se sienta objeto de evaluación o valoración, sin importar en qué área, habilidad o capacidad. Cuando el niño juega en el aula, como un mediador para el aprendizaje o para la evaluación de éste, se crea un contexto más natural en el que siente aceptado tal como es, en el que sus interacciones espontáneas con otro son genuinas, significativas y en las que muestra lo que es o sabe. Si el maestro o adulto tiene interés en conocer a mayor profundidad un aspecto del aprendizaje o desarrollo del niño, es el juego precisamente el que le va a permitir recoger suficiente información: regularidades y consistencias del comportamiento o conocimiento a observar. La información así recogida permitirá a quien esté interesado, interpretarla de manera más flexible, respetando la individualidad del niño. (Acero, 2018)

Este segundo componente teórico, también de manera muy poderosa desde la perspectiva educativa apunta a la consolidación de los argumentos que buscan favorecer el uso del juego en el campo educativo. Se evidencia entonces como diferentes autores mencionan las bondades del juego y sus derivadas actividades lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, pero no de manera explícita en la evaluación, lo cual según ya se ha dicho debería guardar una completa coherencia entre estos. Por lo anterior surge la inquietud: si ¿elementos como la elección, el asombro y el placer, no podrían acaso ser parte de un proceso de evaluación? Crear espacios de juego intencionado en la evaluación, ¿podría resultar en favorecer la relación maestro-estudiante al hacerla menos autoritaria y más balanceada y en consecuencia minimizar las posibles

sensaciones de angustia y ansiedad que producen algunos procesos evaluativos en los niños, al sentir que todo el poder lo tiene su profesor?

El juego en la educación como ya se revisó, es toda una ganancia en sí mismo en cuanto a estrategias para la transmisión de conocimientos se trata. Muchas son las áreas cuyos contenidos son enseñados usando juegos o actividades lúdicas creadas con propósitos escolares. Sobre este punto, es conveniente entonces revisar la interrelación juego y aprendizaje de lengua extranjera, con el propósito de seguir alimentando los argumentos que sustenten las ventajas del uso de juegos y/o actividades lúdicas en la creación de escenarios de evaluación

3.3 Juego y aprendizaje de una lengua extranjera

En cuanto al aprendizaje de idiomas y su relación con el juego como estrategia de enseñanza es posible afirmar de acuerdo con Wright, 1984 citado en Rubio & García (2013) que el juego es una de las técnicas de enseñanza que ofrece a los aprendices confianza en sí mismos y en sus capacidades. En la actualidad, son muchos los maestros que incluyen el juego como móvil principal en sus planeaciones de enseñanza de inglés, pues con esto aseguran que los estudiantes estén motivados, retados, interesados en la actividad y por supuesto que se esté consolidando el conocimiento de la lengua. Frente a este aspecto, uno de los autores que apoya vehementemente el uso del juego en el aprendizaje de idiomas es el profesor de psicología Fred Genesse (Rubio & García, 2013) argumentando que los juegos en un aula de aprendizaje de lengua extranjera son un factor determinante en el proceso de enseñanza, particularmente en etapas iniciales, ya que promueve el desarrollo de habilidades necesarias para la sociedad actual desde un prisma didáctico. (Fred Genesse citado en Rubio & García, 2013). En cuanto a los componentes propios

de lengua como estructuras gramaticales y lingüísticas, el juego podría aportar a desarrollar este conocimiento. (Yagüello, citado en Rubio & García, 2013)

Una de las grandes ventajas que posee el juego en la enseñanza de idiomas de acuerdo con Malgren (2011), citado en Castrillón (2017), está en que los estudiantes siembran su conocimiento en la mente sin advertir su estructura o gramática y así participan en los juegos concretando su aprendizaje y el uso de la lengua. De esta manera se encuentra también que los estudiantes en un escenario lúdico cambian incluso su conducta y actitud frente a la clase, mostrándose más confiados, interesados y desinhibidos al participar en actividades que demandan diversión e interacción con pares. Sin embargo, en la actualidad se siguen encontrando procesos de evaluación que se centran más en la prueba que en el estudiante generando tristemente situaciones de autoritarismo, discriminación, violencia y ambientes en donde se ignoran los puntos de vista de los niños, y sus formas de participación. Infortunadamente éstos continúan siendo rasgos característicos en las escuelas en muchos países, conduciendo a los niños a la deserción escolar o al fracaso académico. (Lansdown, 2011). Es por esto por lo que escuchar las voces de los niños, respetar su derecho a participar y hacerlos parte de su propio desarrollo de aprendizaje, contribuirá definitivamente a apoyar el derecho a la educación de calidad a la que todo niño tiene derecho en cualquier circunstancia o lugar.

Este otro componente, termina por mostrar de manera clara y concisa las ganancias que el juego aporta a la enseñanza de una lengua extranjera. Esta serie de ganancias son también alcanzables en escenarios de evaluación como lo está demostrando el presente estudio; por esto, se hará referencia a este proceso que se encuentra tan presente en las aulas como el de enseñanza y aprendizaje.

En este sentido, la discusión complejiza el abordaje de varias dimensiones sobre procesos

de evaluación; sin embargo, es claro que un proceso evaluativo que este en línea con las experiencias de aprendizaje representa de entrada un beneficio para los estudiantes. Es por esto, que el siguiente aparte, repasa los aspectos formales que se deben tener en cuenta para la evaluación. Aspectos, que se muestran posibles de lograr involucrando juegos o actividades lúdicas.

3.4 Evaluación de habilidades y conocimientos en educación primaria

El proceso de evaluación ha sido uno de los temas más controversiales en la educación. Todos los involucrados, (estudiantes, profesores, familias e instituciones educativas) reconocen la importancia de ser evaluados y las razones por las cuales se debe llevar a cabo un proceso de evaluación en cualquier área del conocimiento. A través de la historia se ha entendido la evaluación como una herramienta de control individual y social que ha pasado por diferentes modificaciones.

Alrededor del siglo XX se introdujo el término *test*, de uso mayoritariamente científico y orden psicológico con el fin de determinar aptitudes, destrezas o inteligencia en un individuo, (Rosales, 2014), y en el ámbito educativo en este mismo siglo se implementó y desarrolló el concepto de evaluación entendida como un proceso sancionador, sistemático e integrado con el fin de fortalecer y aumentar el rendimiento académico de un estudiante y entregar la mayor cantidad de información sobre el mismo y de esta manera tomar decisiones sobre su proceso. (Rosales, 2014).

Dicha visión de la evaluación ha ido cambiando constantemente en la medida en que han venido transformándose los sistemas educativos. Su fin principal se centra en conocer mejor al

estudiante y poder brindarle mejores herramientas durante el aprendizaje. De acuerdo con García Ramos, (1989) citado en Rosales (2014), la evaluación es una actividad sistemática de identificación, recolección y tratamiento de datos de elementos educativos, con el objetivo de valorarlos y a partir de allí, tomar las decisiones pertinentes con respecto a su desempeño académico. Estos procesos de evaluación o medición de conocimientos están presentes en todas las áreas del conocimiento y en todas las etapas de la vida escolar de un estudiante; por esta razón se espera que sea un proceso poco demandante, justo, diferenciado y que arroje resultados del rendimiento del estudiante que correspondan con su desempeño. Hacer evaluaciones de conocimiento o de competencias es un requisito académico en la mayoría de las instituciones educativas; y diseñarlas y aplicarlas de manera efectiva es un gran reto para los maestros, pues en ocasiones las buenas prácticas de evaluación entran en conflicto con la realidad que vive el maestro en cuanto a número de estudiantes, carga horaria, recursos, políticas institucionales, ambiente del aula y del grupo, entre muchas otras (López, 2010)

Otro factor que influye grandemente en los procesos de evaluación, son los que tienen que ver con el estado anímico de los estudiantes, pues sentirse evaluados los lleva a experimentar sentimientos de ansiedad o desinterés y en razón de esto, los resultados pueden verse afectados o sencillamente la prueba podría llegar a perder validez. (Rosas & Ceric, 2015). Este fenómeno visto desde la experiencia de la autora de la presente investigación en aulas de enseñanza de inglés, es un factor clave para dar el paso a encontrar métodos alternativos de evaluación que logren minimizar los estados de angustia de los estudiantes, que los lleve a demostrar sus capacidades y conocimientos en entornos familiares, llamativos, de interacción con pares, libres de presión y con una exigencia de competencia y habilidad diseñada conjuntamente de la misma forma como han aprendido. Este objetivo es uno de los que avala en el MEN en las reglas que

rigen el Sistema de Evaluación Institucional de Estudiantes (SIEE) en donde se resalta que el proceso de evaluación debe estar estrechamente vinculado al proceso formativo. (MEN, 2020)

Para el caso de las evaluaciones de conocimiento de inglés en estudiantes de primaria, es común encontrar pruebas estandarizadas diseñadas en países angloparlantes que en ocasiones no se ajustan a las realidades de los estudiantes de estos contextos; niños de habla hispana con poca o nula preparación sobre estas pruebas, lo que los lleva a experimentar episodios de nerviosismo y ansiedad e incluso fracaso. Frente a esta realidad, es preciso llevar a cabo métodos de evaluación diferentes que exploren los mismos conocimientos, teniendo en cuenta las mismas dimensiones evaluadas por las pruebas tradicionales. Es decir; una forma de evaluación en la que el estudiante no reconoce que está siendo evaluado, ya que sus contenidos están incluidos en actividades diferentes, por ejemplo, en variados juegos (Rosas & Ceric, 2015) Esta idea de evaluación es apoyada por Shutte (2011) citado en Rosas y Ceric (2015), al hablar de evaluación encubierta, la cual hace referencia a aquella evaluación que está profundamente incorporada en el contexto de aprendizaje que se vuelve invisible.

Planteamientos como los anteriores, recuerdan la importancia del aprendizaje de una lengua extranjera y sus beneficios cognitivos, sociales, académicos y culturales para los niños a largo plazo. También es pertinente destacar que, para los aprendices más pequeños, el juego es una herramienta usada en la educación con fines formativos, y que tanto aprendizaje como evaluación deben ser procesos congruentes. Con base en estos dos puntos, es que nace la propuesta de diseñar una evaluación basada en juego en la que los niños a través de actividades lúdicas puedan libremente demostrar sus conocimientos, niveles de dominio y de competencia y que a partir de ese conocimiento el maestro pueda diseñar los planes de mejora a los haya lugar, asegurándose de que el estudiante está siendo escuchado, tenido en cuenta y participando en

actividades evaluativas aptas para su edad, etapa de desarrollo y alcance cognitivo. En este contexto, el maestro que decide usar el juego para evaluar el conocimiento del niño, tendrá una serie de condiciones que le permitirán por un lado respetarlo, al respetar su naturaleza y su individualidad, y por otro, generar una relación más horizontal, más balanceada entre el niño, él y el conocimiento evaluado. Se reconoce que el niño en un ambiente de evaluación, tradicionalmente experimenta el poder de su maestro al sentir que él no tiene allí voz: se han impuesto todas las condiciones de esta situación y el modo en que se hace (test, prueba escrita con preguntas abiertas, evaluación oral, entre otras), tiempo de la evaluación, lugar y otras condiciones de formalidad, todas las cuales generan un ambiente tenso, de nerviosismo y de mucho estrés para el niño.

Si por el contrario el maestro opta por usar el juego, el niño, aparte de lo mencionado anteriormente, se va a sentir más seguro, menos exigido, más espontáneo y sobre todo va a sentir que es tenido en cuenta y que en ese ambiente las interacciones con su maestro están en un mismo nivel. Inclusive, el maestro puede promover el liderazgo al niño, permitir que él escoja alguna de las condiciones de la evaluación o en últimas, negociar con él. Así, es probable que ninguno pierda: no pierde el niño porque es aceptada su naturaleza como tal y esto lo hace sentir bien; no pierde el maestro porque logra cumplir con sus metas (Acero, 2018)

Como se ha expuesto con anterioridad, los beneficios de enseñar a través del juego y actividades lúdicas no solo se encuentran en el aula, para el niño es un detonador de motivación, interés y participación haciendo que la clase sea más llamativa, entretenida y por ende exitosa tanto para el profesor como para el estudiante. Sin embargo, estos beneficios no deben quedarse únicamente en la fase de enseñanza o transmisión de contenidos, los juegos y actividades lúdicas deben ser una herramienta que abarque todo el proceso que comprende el aprendizaje, es decir;

introducción de contenidos, práctica, socialización y evaluación.

El juego y las actividades lúdicas como escenario de evaluación de lengua extranjera, se concretará respectivamente en el presente estudio bajo los aspectos fundamentales de la estructura de la enseñanza y el aprendizaje teniendo en cuenta los requerimientos necesarios para la creación de un ambiente incluyente, motivador, centrado en el estudiante, en sus intereses y en su etapa de desarrollo. Por estas razones, una evaluación basada en el juego y/o actividades lúdicas podría:

- 1) Dar un lugar preponderante a escuchar la voz de los niños, sus reflexiones, elecciones y sentimientos.
- 2) Permitir al niño demostrar sus capacidades, fortalezas y conocimientos a través de actividades lúdicas que incluyan materiales y ejercicios que involucren el trabajo con pares, el reto, la toma de decisiones, la resolución de conflictos, la diversión, la risa, la distensión y la participación haciendo uso de lo mejor de sus habilidades.
- 3) Fortalecer en el estudiante su autoconfianza, seguridad, autonomía y liderazgo durante la sesión de evaluación.
- 4) Exponer libremente los alcances y conocimientos del estudiante, para partiendo de allí, poder planear las experiencias de aprendizaje futuras para continuar con la formación de conocimiento partiendo de sus necesidades y particularidades.
- 5) Ofrecer un espacio de reflexión, en donde el niño exponga sus sentimientos, opiniones o puntos de vista frente a la sesión de evaluación.
- 6) Darle la oportunidad a un estudiante de la clase, de poder explicar y orientar la sesión de evaluación para sus compañeros en compañía del maestro, una vez haya terminado su participación en la evaluación.

- 7) Permitir a los estudiantes diseñar sus propias estaciones de evaluación en compañía del profesor para futuras ocasiones.
- 8) Darle la oportunidad al niño de hacer su autoevaluación y reflexión de la misma con base en su participación.
- 9) Ofrecer un ambiente de confianza y seguridad al estudiante al sentir que en estas actividades puede participar en equipo, puede preguntar, opinar, ayudarse de sus compañeros y/o revisar sus elecciones.
- 10) Permitirle al maestro compartir con el estudiante la matriz de evaluación para que en conjunto se identifiquen los puntos de mejora o fortalecimiento.

4. Metodología de Investigación

El estudio de investigación se centraba en la creación y aplicación de una evaluación de inglés basada en juegos para un grupo de niños de 7-8 años de un colegio ubicado en La Calera, Cundinamarca. El proceso de investigación y preparación de la prueba estaba marchando como se esperaba para el año 2019; sin embargo, para este año, se conoció a nivel mundial de la existencia del virus Covid-19, poniendo en riesgo la salud de toda la humanidad ya que se empezó a expandir rápidamente por todos los países. Con el fin de evitar la propagación de dicho virus, el gobierno colombiano tomó la decisión de llevar a cabo un confinamiento preventivo estricto a nivel nacional. Esto incluyó el cierre total de los establecimientos educativos como medida sanitaria. Esta situación hizo que no se pudiera contar con la población necesaria para llevar a cabo la investigación como fue concebida inicialmente.

Por la razón anterior, se modificaron los objetivos, su ruta metodológica y el tiempo de ejecución. En ese sentido, la investigación se enfocó en el diseño de una propuesta teniendo como base la idea original del proyecto y la cual quedará a disposición de profesores de inglés en ejercicio, estudiantes de programas universitarios de facultades de educación o de cualquier otra relacionada con el tema, y de cualquier otra persona interesada en la misma línea de investigación que pueda dar continuidad a las fases posteriores de la ruta de investigación diseñada para este estudio, las cuales corresponden a implementación, validación y mejoras del producto.

4.1 Enfoque

El enfoque usado para orientar la presente investigación fue de tipo cualitativo. Este enfoque permite desarrollar preguntas o hipótesis antes y durante la recolección de datos (Hernández et al , 2014). Es por esto, por lo que al presentar la propuesta de evaluación de inglés para niños y posteriormente someterla al análisis y revisión de otros profesionales, se pueda argumentar, debatir o cuestionar las preguntas hechas con respecto a la viabilidad de la misma. Dado que este enfoque se basa en un proceso flexible de indagación, viéndose como un proceso circular, dinámico y cambiante, permite anticiparse a los posibles hallazgos que presenta la propuesta, para luego analizarlos, responderlos y dado el caso perfeccionarlos. Dentro de las múltiples características que presenta el enfoque de tipo cualitativo, se resaltan las que mejor se ajustan a los objetivos propuestos en la presente investigación:

- 1) La mayoría de los estudios cualitativos no prueban hipótesis, estas se generan durante el proceso y se perfeccionan en la medida en que se reúnen más datos.
- 2) Es necesario que el investigador se sensibilice con el ambiente o entorno en el que el estudio se llevará a cabo, esto con el fin de verificar la viabilidad del estudio e identificar fuentes que aporten datos a las hipótesis.
- 3) El investigador planteará un problema, pero no necesariamente seguirá un proceso claramente definido, pues los planteamientos hechos al inicio del estudio no son tan específicos y las preguntas hechas no se ha conceptualizado por completo.
- 4) El proceso de indagación se torna más flexible, gira alrededor de las observaciones y el desarrollo de la teoría

4.2 Alcance

Las razones que llevan a trabajar sobre el alcance descriptivo obedecen a su naturaleza. Dicho alcance de acuerdo con Hernández et al (2014), consiste en describir en cuanto a su forma y manifestación, fenómenos, situaciones o contextos. Por lo tanto, el análisis de los procesos de evaluación en lengua extranjera de niños de 7-8 años, constituye el escenario adecuado para llevar a cabo un alcance de tipo descriptivo, por cuanto apoya la idea de especificar características importantes de cualquier fenómeno, recogiendo información de manera independiente para luego demostrar cómo funcionan y qué tendencias presenta (Hernández et al, 2014); dicho alcance se manifiesta como el más adecuado para presentar las razones por las cuales una evaluación de inglés basada en juego, para niños de 7-8 años, podría arrojar resultados más descriptivos del desempeño de los niños, no solo teniendo en cuenta el aspecto académico, sino que también tendría en cuenta aspectos importantes de su desarrollo.

4.3 Población

La propuesta de evaluación que se presenta en este estudio está dirigida a estudiantes entre los 7-8 años que aprendan inglés como lengua extranjera.

4.4 Tipo de Investigación

Haciendo una lectura del objetivo general y de los objetivos específicos del presente estudio, se concluyó que la metodología más adecuada para dar cumplimiento a estos es la

Investigación Basada en Diseño, (IBD). Este tipo de investigación la define Confrey (2006), citado en Molina et al (2006) como investigaciones de prácticas educativas que estudian cómo algún campo conceptual o conjunto de habilidades e ideas son aprendidas mediante la interacción de los alumnos bajo la guía el profesor.

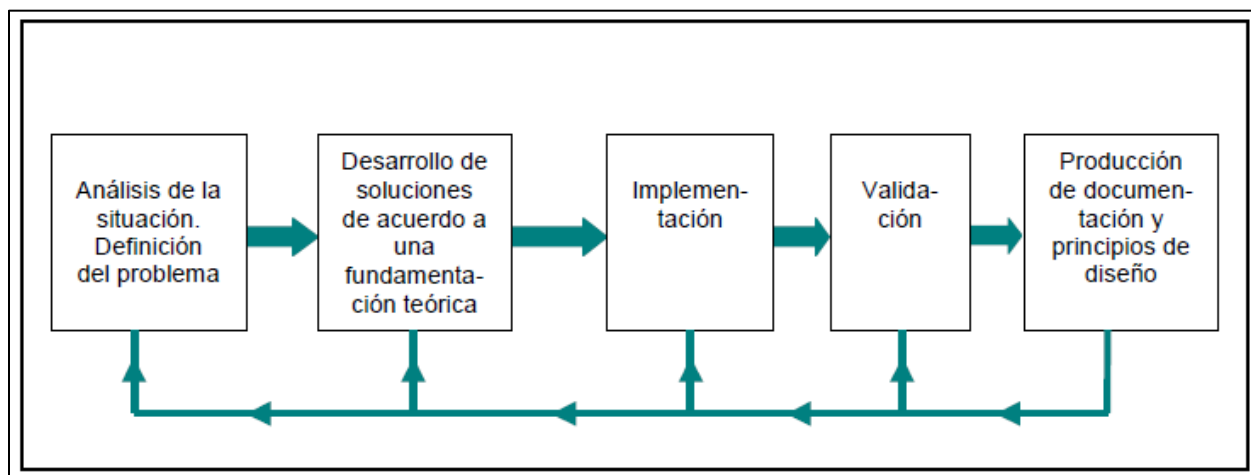
Dentro de sus bondades, se encuentra el aval del diseño de ambientes de aprendizaje como uso de contexto para la investigación y los análisis continuados y retrospectivos que sirven de apoyo para la mejora de dicho diseño. Es preciso también señalar que esta metodología de investigación está orientada hacia la investigación educativa con miras a transformar una situación a través de la introducción de un elemento nuevo (De Benito & Salinas, 2016).

En la IBD se resalta que es posible llegar a una mayor comprensión de los ambientes de desarrollo y aprendizaje a través del diseño de sus elementos y la anticipación de cómo estos van a funcionar en conjunto para promover el desarrollo y el aprendizaje. Un punto clave de este tipo de metodología es que no se ocupa puramente de la creación de diseños eficaces para desarrollar un determinado aspecto del desarrollo y del aprendizaje, sino que pretende explicar las razones del por qué el diseño funciona y a su vez sugiere formas de adaptación a nuevas circunstancias. (Cobb et al., 2003, citado en Molina et al, 2006).

Es posible destacar de este tipo de estudio que las teorías resultantes del proceso de investigación podrían ser aportes iniciales y sus alcances modestos ya que presentan resultados no generalizables, aunque sí semillas para lograr desarrollos conceptuales y prácticos más avanzados en los campos del desarrollo y del aprendizaje. De esta manera se entiende que dichas teorías son vitales para mejorar aspectos educativos, que tengan muy presentes elementos del desarrollo infantil, y que se conciban como un proceso cambiante a largo plazo. (Cobb et al., 2003 citado en Molina et al, 2006).

En este sentido, la investigación basada en diseño busca en general responder a problemas detectados en el ámbito educativo y está basada en teorías existentes, así como en la creación de paquetes didácticos, materiales para el aula o estrategias didácticas, aunque para la presente investigación, también se podría decir que además permite responder también y a la vez, a favorecer diferentes momentos y aspectos del desarrollo infantil. Para su funcionamiento y aplicación, esta metodología se compone de cinco momentos vitales que fundamentan sus fases: 1) Análisis de la situación y definición del problema, 2) desarrollo de soluciones de acuerdo con una fundamentación teórica, 3) implementación, 4) validación 5) producción de documentación y principios de diseño. (De Benito & Salinas, 2016)

Figura 3.
Fases



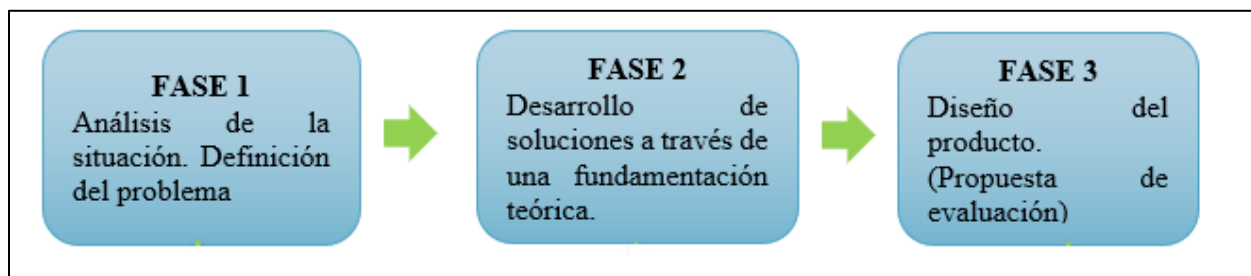
Fuente: Obtenido de Benito y Salinas (2016, p.6)

4.4.1 Ruta Metodológica

Con base en lo anterior y haciendo uso de la flexibilidad investigativa que ofrece el enfoque cualitativo por el cual se orienta el presente estudio, se muestra a continuación la ruta metodológica que siguió esta investigación. Esta ruta se crea a partir de las fases de la IBD

mencionadas previamente y la transformación que se realizó por la situación de pandemia antes mencionada

Figura 4.
Diseño



Fuente: Elaboración propia

4.4.2 Desarrollo de las fases

Las tres fases desarrolladas que describen la ruta metodológica se describen a continuación:

Fase 1. Análisis de la situación y definición del problema. En el desarrollo de esta fase tuvo un fuerte peso la experiencia profesional de la investigadora. Como se menciona en la justificación y antecedentes, la experiencia obtenida en aula como docente de inglés permitió observar y aplicar diferentes métodos de evaluación de inglés para niños. Estas evaluaciones fueron en su mayoría pruebas estandarizadas internacionales de lápiz y papel que incluían rigurosos protocolos de presentación que iban desde asignación de tiempos específicos para el desarrollo de las pruebas, organización de escritorios por filas, hasta la limitación de interacción con el estudiante sin importar cual fuera su necesidad. Esta situación producía en los estudiantes mucha confusión al punto de llevarlos a la desmotivación, angustia, ansiedad e incluso llanto.

Al indagar sobre cómo se sentían los niños después de la presentación de las pruebas,

algunos de ellos consideraban que eran “clases” muy largas, aburridas, confusas y sin ningún sentido. Otro aspecto que fue evidente e inquietante fue que algunos de los resultados que arrojaban las pruebas eran significativamente diferentes en términos de desempeño de las habilidades de inglés de los niños, en comparación con lo observado en las clases formativas. Muchos de los estudiantes que lograban demostrar dominio de algunas habilidades del idioma, obtenían resultados muy por debajo de lo que lograban alcanzar en las actividades lúdicas durante las clases. Fue evidente también que este tipo de evaluaciones iba en contravía a la forma en que se enseñaba inglés a los niños, pues la mayoría de las lecciones estaban planeadas con juegos y actividades lúdicas para trabajar en grupo. Esta situación fue el motor que conllevó a la búsqueda de nuevas formas de evaluación que no solo midieran los conocimientos de los estudiantes en el área de inglés, sino que su diseño tuviera más en cuenta la naturaleza e intereses de los niños, fuera más innovador, más lúdico, menos extenso, más comprensible para los niños y que a su vez fuera mucho más congruente con las estrategias de enseñanza que se habían trabajado durante las clases. Esta búsqueda que se tornó bastante extensa y poco fructífera concluyó en una fuerte motivación para crear una propuesta de evaluación que reuniera los aspectos antes mencionados y además involucrara actividades que potenciaron el desarrollo de habilidades de los niños desde lo cognitivo hasta lo emocional.

Fase 2. Desarrollo de soluciones a través de una fundamentación teórica. Con base en lo expuesto en la fase 1, se dio continuidad a la ruta de investigación con la fase 2. Esta consistió en hacer una profunda búsqueda de las teorías que fundamentan las razones por las cuales los juegos y actividades lúdicas potencian destrezas cognitivas, emocionales y físicas en los niños cuando se usan en ambientes de aprendizaje. La búsqueda incluyó también una indagación sobre la importancia del aprendizaje de una lengua extranjera en la infancia y las

condiciones requeridas para llevar a cabo un proceso de evaluación educativo. De esta manera, se precisan a continuación los fundamentos ya desarrollados desde el marco teórico sobre los cuales se cimienta la propuesta de evaluación aquí presentada:

a) Uso de juegos. Desde el marco teórico se desarrollaron posturas teóricas fundamentales como las de Vygotsky, Piaget, Bruner citados en Edo et al (2016), Sarlé (2008,2011), entre otros fundamentos a través de las cuales se pudo fundamentar que el juego en sí mismo proporciona diferentes y muy potentes aportes al desarrollo de los niños en los campos cognitivo, socioemocional y físico.

Según la importancia ya resaltada y las características descritas del juego en el desarrollo del niño, los juegos que se incluyeron en la propuesta, además le apuntan a potenciar el dominio de los conceptos curriculares dentro de un ambiente motivante y estimulante que facilita el aprendizaje (Fundación Lego, 2018).

b) Juego y actividades lúdicas en la educación. Se ha desarrollado anteriormente como el juego en el ámbito educativo inicial es de suma importancia no solo para potenciar las áreas del desarrollo infantil sino para promover el aprendizaje. En este aspecto, vale la pena resaltar algunos de los fundamentos más importantes que se establecieron para la propuesta aquí presentada. Al juego se le reconoce como elemento central de la función educativa, entendiendo que es parte fundamental de la práctica pedagógica y que sus contenidos aun cuando son intencionados, se busca que sean vividos y experimentados de forma lúdica. (Romero et al., 2019). En este sentido, el juego en el escenario educativo es hoy un componente fundamental que orienta las prácticas educativas y fomenta la construcción de conocimiento en los estudiantes (Sarlé, 2011).

La Fundación Lego (2018) resalta también que el juego constituye una de las formas más

adecuadas en la que los niños forman su conocimiento y competencias esenciales. El diseño de los juegos del modelo de evaluación que propone el Proyecto Cero (PZ, 2016) de la Universidad de Harvard en su estudio sobre Pedagogía del Juego, logra involucrar tres aspectos fundamentales; elección, asombro y placer, considerados como imprescindibles para la construcción de experiencias lúdicas en el aula mientras se desarrollan capacidades de comprensión, conocimiento y habilidad. Aunque se reconoce la relevancia de las tres, en la primera, **la elección**, se incluye un sentido de empoderamiento, autonomía, espontaneidad y motivación intrínseca al sentir el niño, que puede tomar decisiones de forma individual o voluntaria que se ajusten a sus deseos, intereses y/o acuerdos con sus pares. Esta es coherente con lo que se ha identificado como dar la voz a los niños. La segunda, **el asombro**, implica la experiencia de la curiosidad, la novedad, el desafío que puede hacer que el estudiante se sienta motivado a explorar, inventar, imaginar o tomar riesgos mediante uso de materiales variados, símbolos, música, movimientos u otros modos de expresión. La tercera, **el placer**, incluyen sentimiento de emoción, alegría, satisfacción, inspiración, orgullo e incluso pertenencia. Un estudiante que se siente emocionado puede cantar, bailar, celebrar y sentirse lleno de libertad durante la actividad sin perder el foco de atención. De ocurrir todo esto en el aula, podría decirse que sucede un aprendizaje lúdico. (PZ, 2016).

De otro lado, también se identifica que el uso del juego logra potenciar el dominio de los conceptos curriculares dentro de un ambiente motivante y estimulante que facilita el aprendizaje. (Fundación Lego, 2018). Su teoría apoyada en los estudios Dewey, Huizinga, Piaget y Vygotsky en el componente Pedagogía del Juego de su proyecto, demuestran que, en el juego, los niños intentan nuevas formas de hacer las cosas, prueban teorías, experimentan con sistemas de símbolos, exploran relaciones sociales, toman riesgos y reimaginan el mundo.

Un último aspecto que se convierte en fundamento de esta propuesta es el que tiene que ver con identificar que usar el juego en el aula tiene a su favor, que la relación entre estudiante y maestros se puede armonizar. Esto querría decir que en el juego el niño debe sentir que el otro es su cómplice, su compañero, su colaborador, posibilitando una gran empatía y afectividad, lo cual posibilita una relación más balanceada entre el adulto y él. Si estas condiciones se dan, el juego va evitar que el niño se sienta objeto de evaluación o valoración, sin importar en qué área, habilidad o capacidad se está evaluando. Cuando el niño juega en el aula, como un mediador para el aprendizaje o para la evaluación de éste, se crea un contexto más natural en el que siente aceptado tal como es, en el que sus interacciones espontáneas con otro son genuinas, significativas y en las que muestra lo que es o sabe (Acero, 2018)

c) Juego y aprendizaje de una lengua extranjera. En cuanto al aprendizaje de idiomas y su relación con el juego, se resalta como fundamento para la propuesta aquí desarrollada, que el juego es una de las técnicas de enseñanza que ofrece a los aprendices confianza en sí mismos y en sus capacidades (Wright, 1984 citado en Rubio & García 2013), además que los maestros saben que introduciendo el juego aseguran que los estudiantes estén motivados, retados, interesados en la actividad y por supuesto que se esté consolidando el conocimiento de la lengua. En cuanto a los componentes propios de esta, como son las estructuras gramaticales y lingüísticas, el juego podría aportar a desarrollar este conocimiento, ya que dicha actividad metalingüística que todos poseen de manera inconsciente se revela de manera particular en el juego. (Yagüello, citado en Rubio & García, 2013), ratificado por Malgren (2011), citado en Castrillón (2017), quien afirma que los estudiantes siembran su conocimiento en la mente sin advertir su estructura o gramática y de esta manera participan en los juegos concretando su aprendizaje y el uso de la lengua. De esta manera se encuentra también que los estudiantes en un

escenario lúdico cambian incluso su conducta y actitud frente a la clase, mostrándose más confiados, interesados y desinhibidos al participar en actividades que demandan diversión e interacción con pares.

d).Juego y evaluación de una segunda lengua. Como último fundamento que favorece la creación de esta propuesta de evaluación, es al que se llega luego de todas las consideraciones anteriores, es decir, reconocer que el proceso de evaluación ha sido uno de los temas más controversiales en la educación. Todos los involucrados, (estudiantes, profesores, familias e instituciones educativas) reconocen la importancia de ser evaluados y las razones por las cuales se debe realizar ésta en cualquier área del conocimiento; es por ello que a través de la historia se ha entendido la evaluación como una herramienta de control individual y social que ha pasado por diferentes modificaciones.

Sin embargo, se sabe que un factor que influye de manera notoria en los procesos de evaluación, son los relacionados con el estado anímico de los estudiantes, pues sentirse evaluados los lleva a experimentar sentimientos de ansiedad o desinterés y debido a esto, los resultados pueden verse afectados o sencillamente la prueba podría llegar a perder validez. (Rosas & Ceric, 2015). Este fenómeno visto desde la experiencia de la autora de la presente investigación en aulas de enseñanza de inglés, es un factor clave para dar el paso a encontrar métodos alternativos de evaluación que logren minimizar los estados de angustia de los estudiantes, que los lleve a demostrar sus capacidades y conocimientos en entornos más familiares, llamativos, de interacción con pares, libres de presión y con una exigencia de competencia y habilidad diseñada conjuntamente de la misma forma como han realizado su proceso de aprendizaje, lo cual es avalado por el MEN en las reglas que rigen el Sistema de Evaluación Institucional de Estudiantes (SIEE) en donde se resalta que el proceso de evaluación

debe estar estrechamente vinculado al proceso formativo. (MEN, 2020)

Pese a lo anterior, en la actualidad se siguen encontrando procesos de evaluación que se centran más en la prueba que en el estudiante, generando tristemente situaciones de autoritarismo, discriminación, violencia y ambientes en donde se ignoran los puntos de vista de los niños y sus formas de participación. Es por esto por lo que escuchar las voces de los niños, respetar su derecho a participar y hacerlos parte de sus procesos evaluativos, contribuirá definitivamente a apoyar el derecho a la educación de calidad a la que todo niño tiene derecho en cualquier circunstancia o lugar. Es por esto, que el siguiente aparte, repasa los aspectos formales que se deben tener en cuenta para la evaluación. Aspectos, que se muestran posibles de lograr involucrando juegos o actividades lúdicas.

La realidad de la evaluación de una lengua extranjera se evidencia en que se siguen utilizando pruebas de este tipo y en el mejor de los casos estandarizadas. Y es bajo esta realidad que cobra mayor importancia la propuesta aquí desarrollada por cuanto se parte de que el estudiante probablemente no reconozca que está siendo evaluado, ya que los contenidos están incluidos en actividades diferentes, por ejemplo, en variados juegos; es por ello que Rosas y Ceric (2015) Shutte (2011) citado en Rosas y Ceric (2015), reconfirma lo anterior al hablar de evaluación encubierta, la cual hace referencia a aquella evaluación que está profundamente incorporada en el contexto de aprendizaje que se vuelve invisible.

Ahora bien, se debe tener en cuenta que tanto el aprendizaje como la evaluación deben ser procesos congruentes, y es precisamente esto lo que convierte tal vez en otro de los fundamentos por excelencia para esta propuesta, por cuanto se diseña una evaluación basada en juego en la que los niños a través de actividades lúdicas puedan libremente demostrar sus conocimientos, niveles de dominio y de competencia y que a partir de ese conocimiento el

maestro pueda sentir que verdaderamente está reconociendo lo que el niño sabe, diseñar los planes de mejora a los haya lugar, asegurándose de que el estudiante está siendo escuchado, tenido en cuenta y participando en actividades evaluativas aptas para su edad, etapa de desarrollo y alcance cognitivo. En este contexto, el maestro que decide usar el juego para evaluar el conocimiento del niño tendrá una serie de condiciones que le permitirán por un lado respetar al niño, al tener en cuenta su naturaleza y su individualidad, y por otro, generar una relación más horizontal, más balanceada entre el niño, él y el conocimiento evaluado. El niño por su parte se va a sentir más seguro, menos exigido, más espontáneo y sobre todo va a sentir que es tenido en cuenta y que en ese ambiente las interacciones con su maestro están en un mismo nivel. Inclusive, el maestro puede promover el liderazgo al niño, permitir que él escoja alguna de las condiciones de la evaluación o en últimas, negociar con él. Así, es probable que ninguno pierda: no pierde el niño porque es aceptada su naturaleza como tal y esto lo hace sentir bien y no pierde el maestro porque logra cumplir con sus metas (Acero, 2018)

A partir de lo anterior, se reconoce que en esta parte es que centra el tema esencial de esta investigación, por ello se concretan aquí las razones para elaborar la evaluación basada en el juego y/o actividades lúdicas:

- 1) Dar un lugar preponderante a escuchar la voz de los niños, sus reflexiones, elecciones y sentimientos.
- 2) Permitir al niño demostrar sus capacidades, fortalezas y conocimientos a través de actividades lúdicas que incluyan materiales y ejercicios que involucren el trabajo con pares, el reto, la toma de decisiones, la resolución de conflictos, la diversión, la risa, la distensión y la participación haciendo uso de lo mejor de sus habilidades.
- 3) Fortalecer en el estudiante su autoconfianza, seguridad, autonomía y liderazgo durante la

sesión de evaluación.

4) Exponer libremente los alcances y conocimientos del estudiante, para que, partiendo de allí, se puedan planear las experiencias de aprendizaje futuras para continuar con la formación de conocimiento partiendo de sus necesidades y particularidades.

5) Ofrecer un espacio de reflexión, en donde el niño exponga sus sentimientos, opiniones o puntos de vista frente a la sesión de evaluación.

6) Darle la oportunidad a un estudiante de la clase, de poder explicar y orientar la sesión de evaluación para sus compañeros en compañía del maestro, una vez haya terminado su participación en la evaluación.

7) Permitir a los estudiantes diseñar sus propias estaciones de evaluación en compañía del profesor para futuras ocasiones.

8) Darle la oportunidad al niño de hacer su autoevaluación y reflexión de esta con base en su participación.

9) Ofrecer un ambiente de confianza y seguridad al estudiante al sentir que en estas actividades puede participar en equipo, puede preguntar, opinar, ayudarse de sus compañeros y/o revisar sus elecciones.

10) Permitirle al maestro compartir con el estudiante la matriz de evaluación para que en conjunto se identifiquen los puntos de mejora o fortalecimiento.

Con base en los anteriores fundamentos, los cuales se detallan con mayor profundidad en el marco teórico del presente estudio, se logró concretar el primer objetivo específico de esta investigación: exponer desde la conceptualización los elementos que sustentan el uso de juegos como una nueva alternativa de evaluación de conocimientos de inglés en niños de 7-8 años.

Fase 3. Diseño de la propuesta de evaluación de inglés como lengua extranjera para

niños de 7-8 años. Al concluir la fase teórica y teniendo en cuenta los fundamentos anteriormente expuestos, se dio paso a la creación de la propuesta de evaluación de inglés basada en juego para niños de 7-8 años.

Lo primero a presentar y que fue totalmente ideado por la investigadora, es el uso de estaciones de juego, las cuales se inician con una cálida invitación a participar en la sesión de evaluación a través de la representación de personajes ficticios, pasando por actividades basadas en juegos, que evalúan las cuatro habilidades del inglés a saber: lectura, escritura, escucha y expresión oral, y finalizando con un componente de reflexión sobre la sesión de evaluación.

En las figuras 5 a la 10 se presentan las estaciones que conforman la propuesta:

Estación 1: Elección de personajes

Objetivo: Invitar a los estudiantes a participar en la sesión de evaluación permitiéndole representar un personaje ficticio que se caracteriza por tener un nombre, un color y unos elementos que lo identifican y los cuales pueden los niños explorar, usar y probar. Dichos elementos pueden ser intercambiables entre ellos si así lo quieren.

Figura 5.

Estación 1. Elección de personajes

Dexter – Astro - Molux	MATERIALES
	<p>Personaje 1: Astro Atuendo: Arco y flecha, sombrero verde</p> <p>Personaje 2: Dexter Atuendo: Sombrero amarillo y espada medieval.</p> <p>Personaje 3: Molux Atuendo: Sombrero azul y reloj de poderes.</p>


Fuente: Elaboración propia

Estación 2: Escritura

Objetivo: Los niños serán libres de escoger uno o más animales de los expuestos en la mesa con su respectivo ambiente, la idea es diseñar un hábitat que describa el animal de preferencia del personaje que representan. Una vez terminado el diseño del hábitat, escribirán oraciones descriptivas de dicho lugar. Esto permitirá al maestro conocer las habilidades de escritura con respecto a: ortografía, estructura gramatical y formación de oraciones.

Figura 6.

Estación 2. Escritura


ESTACIÓN 2 - ESCRITURA	MATERIALES
	<ul style="list-style-type: none"> • Tres tableros acrílicos, marcadores borrables de diferentes colores y borrador de tablero. (tres sobres de fichas de rompecabezas). • Juguetes de animales y piezas para construir su hábitat. • Fichas de armar. • Sobre con fichas de rompecabezas para entregar a cada grupo de estudiantes que finalice la estación

Fuente: Elaboración propia

Estación 3: Lectura

Objetivo: Una vez terminada la estación anterior, los niños leerán en voz alta el menú que encuentran sobre la mesa y que describe el alimento favorito de cada personaje. Al terminar, procederán a diseñar los alimentos de cada plato con plastilina. La lectura en voz alta permitirá al profesor hacer la observación respectiva de pronunciación, fluidez, y ritmo de lectura y la elaboración del plato en plastilina permitirá evidenciar la comprensión. Una vez los niños procedan a modelar el plato de comida podrán agregar detalles a su modelo si así lo desean. Si el aula cuenta con juguetes de cocina, pueden usarse para crear una mejor experiencia para los niños durante la actividad.

Figura 7.
Estación 3. Lectura

ESTACIÓN 3 - LECTURA	MATERIALES
	<ul style="list-style-type: none"> • Barras de plastilina de colores variados • Platos y vasos desechables • Cartas tipo menú con la descripción de cada plato <p>Sobre con fichas de rompecabezas para entregar a cada grupo de estudiantes una vez finalice la estación.</p>


Fuente: Elaboración propia

Estación 4: Escucha

Objetivo: La prueba sugiere contar con tres computadores y tres pares de audífonos con el fin de que cada niño pueda escuchar la descripción del deporte favorito de cada personaje y hacer su respectiva ilustración. En el caso de no contar con estos recursos, el maestro puede hacer la descripción de manera oral representando voces diferentes de cada personaje usando de un títere que acompañe la voz. Esta actividad permitirá al maestro identificar el nivel de comprensión de las instrucciones orales en inglés de los estudiantes.

Figura 8.

Estación 4. Escucha

ESTACIÓN 4 - ESCUCHA	MATERIALES
	<p>Tres computadores identificados con el nombre de cada personaje y su respectiva grabación, describiendo el deporte, uniforme y elementos deportivos que usa.</p> <p>Hojas blancas, marcadores y colores variados.</p>

Fuente: Elaboración propia

Estación 5: Expresión Oral

Objetivo: En esta estación los niños se tomarán el tiempo para hablar sobre los personajes que representan, mencionando detalles de las estaciones anteriores con respecto a su animal favorito, comida y deporte. El profesor moderará la conversación haciendo preguntas orientadoras y con el fin de amenizar el momento y hacer que el estudiante se sienta tranquilo durante la conversación, es posible compartir algunas bebidas ofrecidas por el colegio o que los niños proporcionen. En esta actividad el maestro podrá reconocer las habilidades del niño en cuanto a la fluidez en la conversación, coherencia en las respuestas, pronunciación y estructura gramatical.

Figura 9.

Estación 5. Expresión oral

ESTACIÓN 5- EXPRESIÓN ORAL	MATERIALES
	<ul style="list-style-type: none"> • Tapete y cojines para hacer la conversación en el piso. Los estudiantes se sentarán en forma de círculo junto con el maestro. • Bebidas para ofrecer al estudiante durante la conversación y hacer más ameno el momento. (Estas bebidas se ofrecerán a discreción de cada colegio)

Fuente: Elaboración propia

Estación 6: Reflexión

Objetivo: Los estudiantes expresarán a través de preguntas orientadoras, sus opiniones, sentimientos y puntos de vista con respecto a la sesión de evaluación. Esta actividad se puede considerar como un proceso autoevaluativo.

Figura 10.

Estación 6. Reflexión

ESTACIÓN 6 – ESTACIÓN DE REFLEXIÓN	MATERIALES
	<ul style="list-style-type: none"> • Formato de reflexión para cada niño • Espacio dispuesto para escribir con sus respectivos materiales de escritorio.

Fuente: Elaboración propia

Evaluación. Una vez presentadas las estaciones, se abordará como segundo aspecto o componente de la propuesta la evaluación que el maestro debe hacer, para lo cual se retoman los estándares básicos de competencias en Lenguas Extranjeras: inglés, para el ciclo de formación escolar de primero a tercero del Programa Nacional de Bilingüismo del MEN para las cuatro habilidades del idioma: lectura, escritura, escucha y expresión oral (MEN, 2014), los cuales se presentan a continuación:

Tabla 1.

Habilidades del idioma

Escritura <i>Writing</i>	Lectura <i>Reading</i>	Expresión Oral <i>Speaking</i>	Escucha <i>Listening</i>
-Escribo el nombre de lugares y elementos que reconozco en una ilustración	-Identifico palabras relacionadas entre sí sobre temas que me son familiares.	-Respondo a preguntas sobre personas, objetos y lugares de mi entorno.	-Comprendo descripciones cortas y sencillas de objetos y lugares conocidos.
- Demuestro conocimiento de las estructuras básicas del inglés.	- Relaciono ilustraciones con oraciones simples.	-Describo algunas características de mí mismo, de otras personas, de animales, de lugares y del clima.	-Sigo instrucciones relacionadas con actividades de clase y recreativas propuestas por mi profesor.
<i>-The student writes the name of places and elements that recognizes in an illustration.</i>	<i>-The student identifies related words on topics that are familiar to him/her.</i>	<i>-The student answers questions about people, objects and places from his/her surrounding.</i>	<i>-The student understands short and simple descriptions of familiar objects and places.</i>
<i>-The student demonstrates knowledge of the basic structures of English language</i>	<i>-The student matches illustrations with simple sentences.</i>	<i>-The student describes some characteristics of him/herself, other people, animals and weather.</i>	<i>-The student follows directions related to class and recreational activities proposed by the teacher.</i>

Fuente: Elaboración propia

Instrumento de evaluación. Con el fin de contar con un instrumento que permita la valoración de los anteriores criterios que acompañan la propuesta de evaluación, se presenta la matriz de evaluación diseñada por la investigadora. Su elaboración e incluyó la escala de calificación vigente para Colombia, aprobada por el decreto 1290 de 2009 compilada en el decreto 1075 de 2015 usada por el MEN. (MEN, 2020)

Tabla 2.
Matriz de Evaluación

INSTITUCIÓN EDUCATIVA			
Nombre del Estudiante: _____			
SUPERIOR	ALTO	BÁSICO	BAJO
El estudiante demuestra un alto nivel de comprensión por las instrucciones y objetivo de cada estación. Desarrolla las actividades de trabajo en un tiempo más corto del esperado sin pedir ayuda o explicación de su profesor o compañeros. Demuestra seguridad y confianza al realizar cada actividad al punto de ofrecer ayuda a sus compañeros.	El estudiante demuestra comprensión por las instrucciones y objetivo de cada estación. Desarrolla las actividades con un ritmo de trabajo apropiado y sin pedir mucha ayuda o explicación de su profesor o compañeros. Demuestra seguridad y confianza al realizar cada actividad y ayuda a sus compañeros cuando alguno lo pide.	El estudiante entiende las instrucciones y objetivo de cada estación aclarando sus dudas con preguntas al profesor. Desarrolla cada una de las actividades con poca orientación del profesor o compañeros en un tiempo adecuado. Demuestra tranquilidad y confianza durante el desarrollo de las actividades.	El estudiante entiende las instrucciones y objetivo de cada estación pidiendo una nueva explicación, ejemplos y orientación al profesor. Desarrolla cada una de las actividades en un tiempo más largo del esperado, pidiendo ayuda o aclaración a sus compañeros o profesor. Demuestra tranquilidad durante el desarrollo de actividades, pero se ve poco confiado y seguro de sus respuestas.
ESCRITURA <i>Writing</i>	ESCRITURA <i>Writing</i>	ESCRITURA <i>Writing</i>	ESCRITURA <i>Writing</i>
El estudiante escribe perfectamente oraciones siguiendo la estructura correspondiente para dar sentido a la oración. Hace uso perfecto de los verbos, pronombres, adjetivos, puntuación y su correspondiente ortografía e incluye complementos en sus frases guardando concordancia entre género y número.	El estudiante escribe oraciones siguiendo la estructura aprendida dando sentido a la oración. Usa pronombres, verbos y adjetivos de forma correcta, guardando concordancia entre ellos. Empieza a agregar complementos a sus oraciones y aspectos de puntuación y ortografía.	El estudiante escribe oraciones sencillas siguiendo la estructura aprendida. Usa verbos y adjetivos, pero requiere orientación para lograr la concordancia entre género y número, así como el uso de pronombres. Empieza a agregar complementos a sus oraciones y aspectos de puntuación y ortografía.	El estudiante presenta dificultad para escribir oraciones sencillas siguiendo la estructura aprendida. Confunde el orden de los pronombres, verbos y adjetivos, perdiendo el sentido de la oración. Desconoce el uso de la puntuación y demuestra bajo conocimiento de la ortografía de las palabras.
LECTURA <i>Reading</i>	LECTURA <i>Reading</i>	LECTURA <i>Reading</i>	LECTURA <i>Reading</i>
El estudiante lee con excelente fluidez, ritmo, pronunciación y entonación. Comprende perfectamente el contenido de la lectura, representando gráficamente cada uno de los detalles de la lectura.	El estudiante lee con buena fluidez, ritmo, entonación y pronunciación. Demuestra buena comprensión de lo leído, representando gráficamente las generalidades de la lectura.	El estudiante lee con aceptable fluidez, ritmo, entonación y pronunciación. Requiere orientación en la pronunciación de algunas palabras. Comprende la idea general del texto y representa gráficamente los detalles más destacados de la lectura.	El estudiante demuestra poca fluidez al leer y presenta dificultad para pronunciar palabras de uso constante en una lectura. Demuestra una muy baja comprensión de lo leído y se le dificulta representar gráficamente detalles básicos de la lectura.
ESCUCHA <i>Listening</i>	ESCUCHA <i>Listening</i>	ESCUCHA <i>Listening</i>	ESCUCHA <i>Listening</i>
El estudiante entiende a la perfección el contenido del componente auditivo. Demuestra total comprensión de lo escuchado al dibujar los detalles generales y específicos de lo que escuchó en la grabación.	El estudiante entiende la idea general del componente auditivo. Demuestra su comprensión al dibujar algunos detalles generales y específicos de lo que escuchó en la grabación.	El estudiante entiende aspectos generales del componente auditivo. Demuestra su comprensión al dibujar los detalles más sobresalientes de lo que escuchó en la grabación.	El estudiante presenta dificultad para entender la idea general del componente auditivo y sus aspectos más sobresalientes. Sus dibujos sobre lo que escuchó en la grabación no coinciden con el contenido de la grabación.
EXPRESIÓN ORAL <i>Speaking</i>	EXPRESIÓN ORAL <i>Speaking</i>	EXPRESIÓN ORAL <i>Speaking</i>	EXPRESIÓN ORAL <i>Speaking</i>
El estudiante comprende las preguntas hechas por el profesor y responde perfectamente agregando detalles para ampliar sus respuestas. Interactúa en la conversación de manera cómoda, natural y demostrando un buen dominio del vocabulario y estructuras gramaticales que fortalecen la comprensión de sus ideas.	El estudiante entiende las preguntas hechas por el profesor y responde haciendo uso de estructuras gramaticales y vocabulario apropiado para dar sentido a sus respuestas. Demuestra tranquilidad y confianza durante la interacción.	El estudiante entiende las preguntas del profesor cuando este hace uso de ayudas visuales. Responde de manera acertada con frases cortas y un vocabulario limitado. Demuestra tranquilidad durante la interacción siempre y cuando reciba apoyo y orientación por parte del profesor.	El estudiante difícilmente entiende las preguntas hechas por el profesor. Sus respuestas son monosilábicas y en muchas ocasiones no coinciden con las preguntas. Demuestra poca confianza al interactuar de forma oral.
Observaciones adicionales:			

Fuente: Elaboración propia

Tiempo sugerido para la evaluación

El tiempo planeado para llevar a cabo la evaluación es de dos bloques de 90 minutos para un grupo de 12 a 15 integrantes y la actividad extra para los estudiantes restantes que no están aún en las estaciones, se basa en la elaboración de una actividad como pintar, leer o armar un objeto, entre otras. El tiempo y actividad se determinaron con base en el horario de clases y planeación de lecciones que tenía a cargo la investigadora con su grupo de estudiantes antes de la emergencia sanitaria.

Materiales

Los materiales usados para el diseño de esta propuesta son producto de la elaboración de la investigadora. Se usaron también juguetes y materiales didácticos y objetos propios de un aula de la sección de primaria de un colegio regular, con el fin de poder demostrar que las estaciones de juego pueden ser creadas con elementos de uso cotidiano y no requieren de recursos especializados. Es incluso esperable que puedan ser los niños quienes participen en la elaboración de estos materiales, así como en la planeación de las estaciones de juego.

5. Limitaciones

1) Dadas las circunstancias de confinamiento estricto que ocasionó la pandemia relacionada con el COVID 19 la presente investigación logró llegar hasta la fase tres de las cinco que propone la Investigación Basada en Diseño. Esto hizo que la propuesta de evaluación de lengua extranjera: inglés basada en juegos, no se pudiera aplicar, ni conocer sus resultados para hacer los ajustes correspondientes e ir la mejorando, como lo sugiere este tipo de investigación. De otro lado, tampoco se pudo indagar por percepciones de los maestros y de los padres de familia, dadas las circunstancias mencionadas.

Por la misma razón anterior, fue imposible dar cumplimiento a la ruta establecida por la metodología de investigación usada, por lo que fue necesario hacer una adaptación de esta para dar cumplimiento a los objetivos.

6. Conclusiones

Después de hacer un profundo análisis de la literatura en la que se apoya el presente estudio, y de revisar minuciosamente los componentes, contenidos, materiales y procedimiento que conforman la propuesta de evaluación de inglés basada en juego para niños de 7-8 años es posible concluir que:

1) Existen los suficientes fundamentos de peso, desde las teorías que sustentan el juego y el desarrollo del niño, el juego en la educación, el aprendizaje de una lengua extranjera en la infancia, para hacer y llevar al aula una propuesta de evaluación basada en juego o actividades lúdicas para niños de 7-8 años

2) La propuesta aquí presentada se presta para cualquier cambio en sus juegos, materiales, objetivos e instrucciones de acuerdo con el área que el evaluador considere pertinente valorar, manteniendo siempre los principios que le subyacen, entre los cuales el principal es el de evaluar conocimientos, basados en juegos o actividades lúdicas.

3) La propuesta incluye la participación de pares y un componente de reflexión para estudiantes, aspectos que como lo señala la teoría, benefician la formación de los estudiantes y brindan un mejor panorama del estado académico y emocional de los participantes.

4) La propuesta de evaluación fue creada específicamente para determinar el nivel de competencia en lengua extranjera (inglés) de un estudiante de 7-8 años, antes, durante o al final de un proceso de enseñanza, o como apoyo para verificar resultados de otras pruebas de tipo más clásico o tradicional.

5) Con base en la reflexión que los estudiantes hacen de la sesión de evaluación, el

maestro podría tener una mejor idea de las características de personalidad de sus estudiantes para así formar grupos de trabajo y poder llevar también un control del estado emocional, actitudinal y por su puesto académico de los niños.

6) La propuesta de evaluación aplicada en diferentes momentos de la fase de enseñanza y aprendizaje de los niños permitirá al maestro hacer monitoreo o seguimiento permanente sobre el estado de avance de los niños y a partir de allí hacer los cambios, refuerzos o planes de acción que sean necesarios.

7) La prueba puede ser usada por maestros del sector público o privado y de instituciones de enseñanza de inglés, formal o no formal. La propuesta, aunque está diseñada para niños, debe ser aplicada por un profesional del área de inglés, que pueda determinar si los criterios aquí planteados se ajustan a los contenidos que pretende evaluar o a las exigencias del centro educativo al que pertenece.

7. Recomendaciones

1. Por su flexibilidad, la presente propuesta puede ser adaptada a las necesidades del interesado. Los criterios de evaluación y la escala de calificación se presentan como sugeridos y pueden ser modificados de acuerdo con la institución educativa a la que pertenezca el aplicante o a los que por su criterio profesional decida usar.

2. El tiempo sugerido para el desarrollo de la propuesta y la organización de los estudiantes esta sugerido para un grupo de entre 12 y 15 estudiantes. Sin embargo, se recomienda revisar si el criterio de tiempo y actividades extras para los estudiantes restantes se ajusta al grupo a evaluar, de lo contrario se sugiere planear en consecuencia.

3. Es recomendable que el profesor haya centrado sus clases en actividades basadas en juego no solo para dar continuidad y coherencia al proceso de aprendizaje sino para que los estudiantes respondan de manera natural frente a la propuesta de evaluación.

4. Se recomienda que el profesor haga una lectura completa del manual de aplicación anexo al presente estudio y haga los ajustes necesarios con sus estudiantes para llevar a cabo la propuesta.

5. Sería altamente conveniente que esta propuesta se pudiera aplicar por parte de otros profesores investigadores interesados en el tema de la evaluación del inglés, siguiendo las cinco fases que contempla la Investigación Basada en el Diseño y poder contar con conclusiones más completas.

6. Se sugieren las siguientes preguntas entre muchas otras, como orientadoras para nuevos proyectos de investigación a fin de poder encontrar argumentos para validar la propuesta

y ampliar sus campos de aplicación:

- a. ¿Cumple la evaluación basada en juego con los criterios y componentes de inglés como lengua extranjera usados en otro tipo de evaluaciones que pretenden medir los mismos conocimientos?
- b. ¿Cómo perciben los niños la evaluación basada en juego en comparación con la evaluación tradicional?
- c. ¿Cuáles características podría tener la evaluación basada en juego en otras áreas del conocimiento, en otras edades?
- d. ¿Cuáles son las creencias y conocimientos que tienen padres y maestros sobre una evaluación basada en juego vs una evaluación tradicional?

Referencias

- Acero,G. (2018). *Notas de clase- evaluación en primera infancia* . Bogotá: Universidad de la Sabana.
- Alcaldía Mayor de Bogotá. (2020). *Secretaría de. Lineamiento pedagógico y curricular para la educación inicial en el distrito.*
- <https://repositorios.educacionbogota.edu.co/bitstream/handle/001/3062/Lineamiento%20Pedag%F3gico.pdf;jsessionid=462611CEFB99F570D7A799B97A919F85?sequence=1>.
- Amelia,R. (2016). Benefits of Early Second Language Acquisition. *IJIELT*, 2(1), 19-30.
- Bruner,N. (1975). Juego, pensamiento y lenguaje. *Conferencia en la Asociación de Grupos de juegos Preescolares de Gran Bretaña.*
- Buitrago, S., Ramírez, J., & Ríos, J. (2011). Interferencia lingüística en el aprendizaje simultáneo de varias lenguas extranjeras. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 9(2),721-737.
- Castrillón, L. (2017). Los Juegos y su rol en el aprendizaje de una lengua. *Revista La tercera Orilla*, 6(21), 86-93.
- Colombia Aprende. (2019). *Colombia bilingue.*
- <https://www.colombiaaprende.edu.co/es/colombiabilingue/86717>.
- De Benito,B., & Salinas,J. (2016). La Investigación Basada en Diseño en Tecnología Educativa. *Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa (RIITE)*, 8(6), 44-59.

- Edo,M., Blanch,S & Anton,M. (2016). *El juego en la primera infancia*. México: Octaedro editores.
- Ellis,R. (2008). *The Study os Second Language Acquisition*. Texas: Oxford.
- Fundación Lego. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. New York: UNICEF.
- García,A. (2013). *El bilingüismo y repercusión en la evolución cognitiva del ser humano*. España: Universidad de Cantabria.
- Gómez y Valencia. (2016). *El uso de juego de roles para mejorar la comunicación oral en inglés*. Bogotá.
- Guevara,L. (2010). La estimulación educativa. *Revista Digital para Profesionales de la enseñanza*, 7(11), 1-10. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docuipdf.aspx?d=7581&s=>.
- Hernández., Fernández., & Baptista. (2014). *Metodología de la Investigación* . México: Mc Graw Hill.
- IPA. (2020). *International Play Association. El derrecho del niño a jugar* . <https://ipaworld.org/chlds-right-to-play/the-chlds-right-to-play/> .
- Irvin,M. (2017). The Importance of Play in Early Childhood Education. *NWCommons*, 6(11),1-24.
- Lansdown,G. (2011). *Every child's right to be heard*. Londres: Unicef.
- Ley 115. (1994). *Por la cual se expide la ley general de educación*. Bogotá: Congreso de la República de Colombia.
- Limpens, F. (2014). *Juegos cooperativos: ¿hay que cooperar o competir para triunfar?*
- López,A. (2010). La evaluación formativa en la enseñanza y aprendizaje del inglés. *Voces y Silencios: Revista Latinoamericana de Educación*, 1 (2), 111-124.
- Martínez,G. (2012). *El juego y el desarrollo infantil*. Barcelona: Octaedro ediciones.

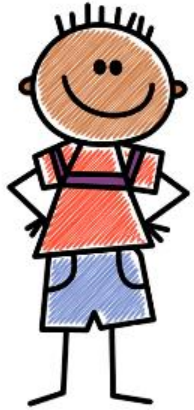
- Megina, M., Krechevsky, E., Ryan, J., Wilson, D., & Mardell, B. (2016). *Playful Participatory Research: An emerging methodology for developing a pedagogy of play*. USA.
- MEN. (2014). *Ministerio de Educación Nacional. Documento No.22- El juego en la educación inicial*. Bogotá.
- MEN. (2019). *Ministerio de Educación Nacional. Actividades rectoras de la primera infancia y de la educación inicial*. <https://www.mineducacion.gov.co/primerainfancia/1739/article-178032.html>.
- MEN. (2020). *Ministerio de Educación Nacional. Sistema Institucional de Evaluación de los Estudiantes -SIEE-*. <https://www.mineducacion.gov.co/portal/micrositios-preescolar-basica-y-media/Evaluacion/Evaluacion-de-estudiantes/397381:Sistema-Institucional-de-Evaluacion-de-los-Estudiantes-SIEE>.
- Minerva, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *revista Educere*, 6(19), 289-296.
- Molina, M., Castro, E., & Castro, E. (2006). Un acercamiento a la investigación de diseño a través de los experimentos de enseñanza. *Seminario Metodologías de Investigación de Trabajos en Curso*, 1-12.
- Montañés, J., Parra, M., Sánchez, T., López, R., Latorre, J., Blanc, P., Sánchez, M., Serrano, J., & Turégano, P. (2000). *El juego en el medio escolar*. España: Universidad de Castilla - La Mancha.
- Moreno, F. (2011). La multimedia como herramienta para el aprendizaje autónomo del vocabulario del inglés por parte de los niños. *Revista Colombiana de Lingüística Aplicada*, 84-96.
- Muñoz, A., . (2010). Metodologías para la enseñanza de lenguas extranjeras. Hacia una perspectiva crítica. *Revista Universidad EAFIT*, 46 (159), 71-85.

- <https://repository.eafit.edu.co/bitstream/handle/10784/16807/document%20-%202020-07-06T152251.405.pdf?sequence=2&isAllowed=y>.
- OEI. (2010). *Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura. 2021. Metas Educativas. la educación que queremos para la generación de los bicentenarios* . Madrid, España: Cudipal editores.
- PZ. (2016). *Projet Zero. Pedagogy of Play*. <http://www.pz.harvard.edu/projects/pedagogy-of-play#:~:text=Towards%20a%20Pedagogy%20of%20Play,-A%20resource%20from&text=Educators%20often%20differ%20in%20how,of%20the%20nature%20of%20play.&text=We%20believe%20that%20a%20pedagogy,needed%20to%20bridge%20th>.
- Romero,R., Castro,J., Camelo,I., Martelo,F., & Montenegro,I. (2019). *El juego, un asunto serio en la formación de los niños y las niñas*. Bogotá: Universidad Nacional y Politécnico Grancolombiano .
- Rosales,A. (2014). Proceso evaluativo: evaluación sumativa, evaluación formativa y Assesment su impacto en la educación actual. *Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación* .
- Rosas,R., & Ceric,F. (2015). ¿Pruebas Tradicionales o Evaluación Invisible a Través del Juego? Nuevas Fronteras de la Evaluación Cognitiva. *PSYKHE*, 24(1), 1-11.
- Rubio,A., & García,I. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*, 6(3), 169-185.
- Ruiz,E., & Estrevel,L . (2010). Vigotsky: la escuela y la subjetividad. *Pensamiento Psicológico*, 8(15), 135-146.
- Saha,S & Singh,S. (2016). Game Based Language Learning in ESL Classroom: A Theoretical

- Perspective. *ELT VIBES: International E-Journal for Research in ELT*, 2 (3). 20-34.
- Sarlé,M. (2008). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Argentina: Paidós editores.
- Sarlé,P. (2011). *Juego y educación inicial*. Argentina : Ministerio de Educación .
- Silva & Cisneros. (2016). *Lenguaje y bilingüismo en la infancia*. Bogotá: Ediciones de la U.
- Unicef. (2006). *Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. Convención sobre los derechos del niño*. Madrid: Unicef.
- Yogman,M., Garner,A., Hutchinson,J., Hirsh,Y., & Michnick,R., . (2018). El poder del juego: un papel pediátrico en la mejora del desarrollo de los niños pequeños. *AAP News & Journals*, 142 (3). DOI: <https://doi.org/10.1542/peds.2018-2058>.

Anexos

Anexo A. Manual de aplicación de la propuesta de evaluación de inglés basada en juego para niños de 7-8 años



Manual de aplicación de la propuesta de evaluación de inglés basada en juego para niños de 7-8 años.



Generalidades de la propuesta de evaluación:



La prueba consiste en desarrollar juegos por estaciones diseñados para evaluar cada una de las habilidades del idioma. Cada estudiante antes de iniciar el recorrido por cada estación escogerá un personaje que está caracterizado con un atuendo el cual lleva asignado un nombre específico y algunas particularidades que irá descubriendo al realizar las actividades de cada estación y que servirán para evaluar los conocimientos de cada habilidad.

Cuando cada grupo termine cada una de las estaciones, recibirá una pieza de rompecabezas que deberá armar al finalizar el recorrido, esta pieza significa que tiene paso a la siguiente estación ya que el grupo cumplió con el objetivo asignado.

Para dar comienzo a la sesión, el profesor presentará a los estudiantes las estaciones de juego que previamente han sido organizadas y cuentan con los implementos necesarios. Se sugiere usar la mitad del aula de clase para el montaje de las estaciones. (5 min)

Una vez en las estaciones, el profesor explicará el objetivo de cada uno exponiendo y modelando el uso de los materiales. (10 min)

El profesor orientará a los estudiantes para se formen en grupos de 3 integrantes. (5 min)

Formados los grupos, el profesor llevará al primer grupo participante a la primera estación de juego. En este momento los estudiantes restantes pueden estar desarrollando actividades relacionadas con el área que el profesor tenga en su planeación y que de preferencia incluya una actividad manual.

Una vez el primer grupo haya terminado la estación número 5, deberá dejar los atuendos en el lugar correspondiente para dar paso al siguiente grupo de estudiantes, e ir terminando simultáneamente la estación de reflexión. Cada vez que un grupo termina el recorrido completo, podrá retomar la actividad manual que los demás estudiantes están desarrollando.

Una vez todos los grupos han pasado por todas las estaciones, organizará el aula y los materiales usados con la colaboración de sus estudiantes

Procedimiento de aplicación de la propuesta de evaluación:

Respetado aplicante:

Antes de empezar a llevar a cabo la siguiente propuesta, asegúrese de:



- Haber leído este manual en su totalidad
- Contar en lo posible con la presencia de todos los estudiantes de su clase.
- Haber incluido juegos por estaciones y material parecido al acá sugerido en sus clases de formación.
- Disponer de dos bloques de 90 minutos (dos períodos académicos) para el desarrollo de la actividad. Sería ideal que los bloques estuvieran separados por un descanso.
- Disponer de todos los implementos de cada una de las estaciones
- Contar con las copias necesarias del formato de reflexión y matriz de evaluación que acompañan la propuesta.

Objetivos de aprendizaje a evaluar durante la sesión.

Escritura Writing	Lectura Reading	Expresión Oral Speaking	Escucha Listening
<p>-Escribo el nombre de lugares y elementos que reconozco en una ilustración</p> <p>- Demuestro conocimiento de las estructuras básicas del inglés.</p> <p><i>-The student writes the name of places and elements that recognizes in an illustration.</i></p> <p><i>-The student demonstrates knowledge of the basic structures of English language</i></p>	<p>-Identifico palabras relacionadas entre sí sobre temas que me son familiares.</p> <p>- Relaciono ilustraciones con oraciones simples.</p> <p><i>-The student identifies related words on topics that are familiar to him/her.</i></p> <p><i>-The student matches illustrations with simple sentences.</i></p>	<p>-Respondo a preguntas sobre personas, objetos y lugares de mi entorno.</p> <p>-Describo algunas características de mí mismo, de otras personas, de animales, de lugares y del clima.</p> <p><i>-The student answers questions about people, objects and places from his/her surrounding.</i></p> <p><i>-The student describes some characteristics of him/herself, other people, animals and weather.</i></p>	<p>-Comprendo descripciones cortas y sencillas de objetos y lugares conocidos.</p> <p>-Sigo instrucciones relacionadas con actividades de clase y recreativas propuestas por mi profesor.</p> <p><i>-The student understands short and simple descriptions of familiar objects and places.</i></p> <p><i>-The student follows directions related to class and recreational activities proposed by the teacher.</i></p>

Estaciones de juego y materiales requeridos.

ESTACIÓN 1 - YO QUIERO SER Dexter - Astro - Molux	MATERIALES
	<p>Personaje 1: Astro Atuendo: Arco y flecha, sombrero verde</p> <p>Personaje 2: Dexter Atuendo: Sombrero amarillo y espada medieval.</p> <p>Personaje 3: Molux Atuendo: Sombrero azul y reloj de poderes.</p> <p>Sobre con fichas de rompecabezas para entregar a cada grupo de estudiantes que finalice la estación.</p>
	<p style="text-align: center;">ACTIVIDAD</p> <p>Los estudiantes escogerán los atuendos que están exhibidos y llevarán cada una de los elementos que conforman el personaje. Los nombres de los personajes Dexter, Astro, Molux estarán escritos en una banda de papel que usarán como cinturón. Al terminar de vestir las prendas cada estudiante se dirigirá al maestro y le dirá: "Hi!, I am (nombre del personaje: Molux, Astro, Dexter)".</p>

ESTACIÓN 2 - ESCRITURA



MATERIALES

- Tres tableros acrílicos, marcadores borrables de diferentes colores y borrador de tablero. (Tres sobres de fichas de rompecabezas).
- Juguetes de animales y piezas para construir su hábitat.
- Fichas de armar.
- Sobre con fichas de rompecabezas para entregar a cada grupo de estudiantes que finalice la estación

ACTIVIDAD

En esta estación los niños escribirán una oración descriptiva sobre los animales favoritos de cada personaje. Para este fin, los niños escogerán dentro de varios juguetes exhibidos de animales y piezas que conforman su hábitat, los animales que prefieran para sus personajes y procederán a describirlos a través de oraciones. Una vez terminadas las oraciones el maestro entregará a los estudiantes una bolsa con fichas de rompecabezas como señal para poder pasar a la siguiente estación.

ESTACIÓN 3 - LECTURA

MATERIALES

- Barras de plastilina de colores variados
- Platos y vasos desechables
- Cartas tipo menú con la descripción de cada plato

Sobre con fichas de rompecabezas para entregar a cada grupo de estudiantes una vez finalice la estación.

ACTIVIDAD

En esta estación los niños prepararán el plato de comida favorito de cada uno de los personajes que representan usando plastilina. Al llegar a la estación, encontrarán una carta tipo menú con los alimentos que conforman cada plato. Leerán cada menú en voz alta y después modelarán los platos de comida con la plastilina. Al terminar, los integrantes del grupo se pondrán de acuerdo para dejar el plato frente a cada menú e informar al maestro que ya están listos. El profesor una vez se asegure de que cada plato está frente a cada menú, entregará otro sobre con fichas de rompecabezas a cada niño.



ESTACIÓN 4 - ESCUCHA



MATERIALES

- Tres computadores identificados con el nombre de cada personaje y su respectiva grabación, describiendo el deporte, uniforme y elementos deportivos que usa.
- Hojas blancas, marcadores y colores variados.

Sobre con fichas de rompecabezas para entregar a cada grupo de estudiantes que finalice la estación

ACTIVIDAD

En esta estación los estudiantes escucharán unas grabaciones sobre el deporte favorito de cada personaje. Para esto, cada estudiante se parará frente al computador que tiene el nombre del personaje y escuchará con audífonos la descripción del deporte de cada personaje. Allí se mencionará el nombre del deporte, el color del uniforme que usa para practicarlo y el elemento que usa para la práctica. Los niños dibujarán el personaje con el uniforme y el elemento que menciona la grabación con sus colores respectivos. Podrán repetir la grabación de ser necesario. Una vez todos hayan terminado, mostrarán el dibujo al maestro y este les dará el sobre con las fichas de rompecabezas. El dibujo deberán llevarlo a la siguiente estación.

ESTACIÓN 5- EXPRESIÓN ORAL

MATERIALES













- Tapete y cojines para hacer la conversación en el piso. Los estudiantes se sentarán en forma de círculo junto con el maestro.
- Bebidas para ofrecer al estudiante durante la conversación y hacer más ameno el momento. (Estas bebidas se ofrecerán a discreción de cada colegio)

Sobre con fichas de rompecabezas para entregar a cada grupo de estudiantes que finalice la estación





ACTIVIDAD

En esta estación los niños hablarán de los personajes que representan en primera persona. El maestro hará preguntas relacionadas con el animal favorita de cada personaje, comida y deporte y ellos responderán estas preguntas basados en la información de cada personaje que obtuvieron en cada estación. El profesor grabará las respuestas y la conversación con los estudiantes y tomará nota de lo que considere relevante. Al terminar la conversación, el maestro entregará el último sobre con fichas de rompecabezas y orientará a los niños para que se dirijan a armarlo.



ESTACIÓN 6 – ESTACIÓN DE REFLEXIÓN		MATERIALES				
<table><tr><td>EMOCIONADO </td><td>ALEGRE </td></tr><tr><td>ASUSTADO </td><td>ABURRIDO </td></tr></table>		EMOCIONADO 	ALEGRE 	ASUSTADO 	ABURRIDO 	<ul style="list-style-type: none">• Formato de reflexión para cada niño• Espacio dispuesto para escribir con sus respectivos materiales de escritorio.
EMOCIONADO 	ALEGRE 					
ASUSTADO 	ABURRIDO 					
		ACTIVIDAD				
		<p>En esta sesión el maestro invitará a los niños a hablar libremente de cómo se sintieron en la actividad, cuál fue la actividad más desafiante, la más fácil o la más divertida y las razones.</p> <p>Les entregará después el formato de reflexión para que lo completen y dará por terminada la sesión.</p>				

Formato imprimible de reflexión para el estudiante

INSTITUCIÓN EDUCATIVA			
Nombre del estudiante:		Grado:	
Escoge las imágenes que mejor representen la forma cómo te sentiste en la actividad anterior y contesta las preguntas.			
EMOCIONADO 	ALEGRE 	ASUSTADO 	ABURRIDO 
<p>1. ¿Por qué elegiste esas imágenes?</p> <hr/>			
<p>2. ¿Cuál fue la estación más difícil para ti? ¿Por qué?</p> <hr/>			
<p>3. ¿Cuál fue la estación más fácil para ti? ¿Por qué?</p> <hr/>			
<p>4. ¿Cómo te sentiste con tu grupo de compañeros?</p> <hr/>			
<p>5. ¿Qué otras emociones sentiste durante la actividad?</p> <hr/>			

Matriz de evaluación imprimible para el profesor

INSTITUCIÓN EDUCATIVA			
Nombre del Estudiante: _____			
SUPERIOR	ALTO	BÁSICO	BAJO
<p>El estudiante comprende todas las instrucciones dadas y objetivo de cada estación. Desarrolla las actividades de trabajo en un tiempo más corto del esperado sin pedir ayuda o explicación de su profesor o compañeros. Demuestra seguridad y confianza al realizar cada actividad al punto de ofrecer ayuda a sus compañeros.</p>	<p>El estudiante comprende el objetivo general de cada estación. Desarrolla las actividades con un ritmo de trabajo apropiado y sin pedir mucha ayuda o explicación de su profesor o compañeros. Demuestra seguridad y confianza al realizar cada actividad y ayuda a sus compañeros cuando alguno lo pide.</p>	<p>El estudiante entiende las instrucciones y objetivo de cada estación aclarando sus dudas con preguntas al profesor. Desarrolla cada una de las actividades con poca orientación del profesor o compañeros en un tiempo adecuado. Demuestra tranquilidad y confianza durante el desarrollo de las actividades.</p>	<p>El estudiante entiende las instrucciones y objetivo de cada estación pidiendo una nueva explicación, ejemplos y orientación al profesor. Desarrolla cada una de las actividades en un tiempo más largo del esperado, pidiendo ayuda o aclaración a sus compañeros o profesor. Demuestra tranquilidad durante el desarrollo de actividades, pero se ve poco confiado y seguro de sus respuestas.</p>
ESCRITURA <i>Writing</i>	ESCRITURA <i>Writing</i>	ESCRITURA <i>Writing</i>	ESCRITURA <i>Writing</i>
<p>El estudiante escribe oraciones usando estructuras complejas que dan sentido a la oración. Hace uso adecuado de los verbos, pronombres, adjetivos, puntuación y su correspondiente ortografía e incluye complementos en sus frases guardando concordancia entre género y número.</p>	<p>El estudiante escribe oraciones siguiendo la estructura aprendida dando sentido a la oración. Usa pronombres, verbos y adjetivos de forma correcta, guardando concordancia entre ellos. Empieza a agregar complementos a sus oraciones y aspectos de puntuación y ortografía.</p>	<p>El estudiante escribe oraciones sencillas siguiendo la estructura aprendida. Usa verbos y adjetivos, pero requiere orientación para lograr la concordancia entre género y número, así como el uso de pronombres. Empieza a agregar complementos a sus oraciones y aspectos de puntuación y ortografía.</p>	<p>El estudiante presenta dificultad para escribir oraciones sencillas siguiendo la estructura aprendida. Confunde el orden de los pronombres, verbos y adjetivos, perdiendo el sentido de la oración. Desconoce el uso de la puntuación y demuestra bajo conocimiento de la ortografía de las palabras.</p>
LECTURA <i>Reading</i>	LECTURA <i>Reading</i>	LECTURA <i>Reading</i>	LECTURA <i>Reading</i>
<p>El estudiante lee con apropiada fluidez, ritmo, pronunciación y entonación. Comprende el contenido de la lectura, representando gráficamente cada uno de los detalles de la descripción.</p>	<p>El estudiante lee con buena fluidez, ritmo, entonación y pronunciación. Demuestra buena comprensión de lo leído, representando gráficamente las generalidades de la lectura.</p>	<p>El estudiante lee con aceptable fluidez, ritmo, entonación y pronunciación. Requiere orientación en la pronunciación de algunas palabras. Comprende la idea general del texto y representa gráficamente los detalles más destacados de la lectura.</p>	<p>El estudiante demuestra poca fluidez al leer y presenta dificultad para pronunciar palabras de uso constante en una lectura. Demuestra una muy baja comprensión de lo leído y se le dificulta representar gráficamente detalles básicos de la lectura.</p>
ESCUCHA <i>Listening</i>	ESCUCHA <i>Listening</i>	ESCUCHA <i>Listening</i>	ESCUCHA <i>Listening</i>
<p>El estudiante entiende el contenido del componente auditivo. Demuestra total comprensión de lo escuchado al dibujar los detalles generales y específicos de lo que escuchó en la grabación.</p>	<p>El estudiante entiende la idea general del componente auditivo. Demuestra su comprensión al dibujar algunos detalles generales y específicos de lo que escuchó en la grabación.</p>	<p>El estudiante entiende aspectos generales del componente auditivo. Demuestra su comprensión al dibujar los detalles más sobresalientes de lo que escuchó en la grabación.</p>	<p>El estudiante presenta dificultad para entender la idea general del componente auditivo y sus aspectos más sobresalientes. Sus dibujos sobre lo que escuchó en la grabación no coinciden con el contenido de la grabación.</p>
EXPRESIÓN ORAL <i>Speaking</i>	EXPRESIÓN ORAL <i>Speaking</i>	EXPRESIÓN ORAL <i>Speaking</i>	EXPRESIÓN ORAL <i>Speaking</i>
<p>El estudiante comprende las preguntas hechas por el profesor y responde agregando detalles para ampliar sus respuestas. Interactúa en la conversación de manera cómoda, natural y demostrando un buen dominio del vocabulario y estructuras gramaticales que fortalecen la comprensión de sus ideas.</p>	<p>El estudiante entiende las preguntas hechas por el profesor y responde haciendo uso de estructuras gramaticales y vocabulario apropiado para dar sentido a sus respuestas. Demuestra tranquilidad y confianza durante la interacción.</p>	<p>El estudiante entiende las preguntas del profesor cuando este hace uso de ayudas visuales. Responde de manera acertada con frases cortas y un vocabulario limitado. Demuestra tranquilidad durante la interacción siempre y cuando reciba apoyo y orientación por parte del profesor.</p>	<p>El estudiante difícilmente entiende las preguntas hechas por el profesor. Sus respuestas son monosilábicas y en muchas ocasiones no coinciden con las preguntas. Demuestra poca confianza al interactuar de forma oral.</p>
Observaciones adicionales: _____			